PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.7

SONY

PSP

SELECT

特稿

PSP，GO!
——梦想的启航

劲作主打星

王国之心 梦中诞生
发售前彻底报道

典藏攻略

Persona3 携带版 | 侍道2 携带版 | 对决传说 | Persona
冬宫II 双生女神与命运的大地 | 伊苏7
轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A
超时空要塞 终极开拓者 | 神眷之力



光盘数据化 内容大进化
精选主题、实用软件、OST大派送

电子音像出版社

PLAYSTATION PORTABLE

PSP专辑

VOL.7

SONY

PSP

SELECT

START








2つの運命が交差する、ノンストップ・ファンタジー。

Hexyz Force

エクシズ・フォルス

Fate

フェイト/エクストラ

EXTRA

PSP

Go to New Generation

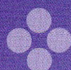
SONY

SELECT

START

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.7



contents

感谢月光出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

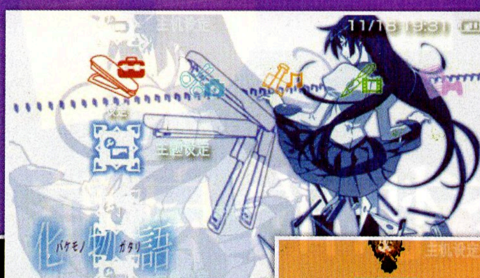
PLAYSTATION PORTABLE

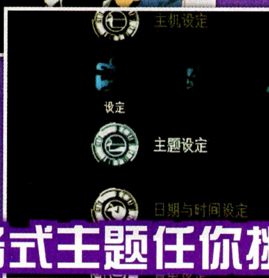
DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.7》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

精选主题









上百款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。

实用软件

5.50 GEN-D、5.03GEN-B等最新刷机程序完全收录

使用方法

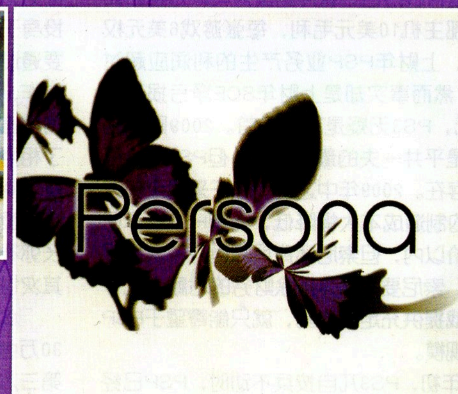
请参考“PSP全面破解指南”栏目。

OST大派送

怪物猎人狩猎音乐集1&2
Persona
恶魔城X 历代记
天诛3 携带版
危机之源 最终幻想VII
428 被封锁的涩谷
勇者30







使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用，flac和ape格式请结合自制软件使用。

文 Lancer

PSP, GO!

——梦想的启航

索尼集团在肃穆中迎来了2009年。刚刚开年，索尼就阴沉沉地宣布将出现14年来的首次集团赤字，斯金格惨兮兮地告诉记者："这是我有生以来所处的最恶劣的环境。"

作为索尼集团大亏损罪魁祸首的SCE却在一个月后容光焕发，平井一夫油光满面地出席了索尼的机构改革大会，在这场会议中他被确立为索尼集团副社长，担任霍华德·斯金格的左臂右膀，扛下索尼的半壁江山。

同样是在那一个月，SCE一口气公布了PSP的《机车风暴》、《摇滚乐队》、《刺客信条》等大作，关于PSP新机型将有惊天大变革的传闻开始浮出水面。SCE并未因巨额亏损而遭到斯金格的迁怒，反而因为对索尼集团的改革计划影响深远而获得更高的战略支持。

2009年对索尼是痛并快乐的一年，喜讯总是与噩耗并存，PSP与PS3的大作频频公布的同时，索尼亏损、裁员和重组的消息同样不绝于耳。平井一夫翘首期待游戏业务的扭亏为盈，如今在他手上最具盈利价值的不是PS3，也不是PS2，而是已经5岁的PSP……

潮流



索尼于2009年5月发布的财报显示，上财年PSP销量达1411万台，软件销量为5030万套。如果按照每部主机10美元毛利，每张游戏6美元权利金计算，上财年PSP业务产生的利润应超过4亿美元。然而事实却是上财年SCE净亏损超过500亿日元，PS3无疑是罪魁祸首。2009财年内实现盈利是平井一夫的最高目标，但PS3的价格压力仍然存在。2009年中之后，由于采用全新工艺，PS3的制造成本大幅降低，薄型PS3成本已经降到售价以内，但索尼还背负着再打一次价格战的包袱。索尼要为PS3排除财务的后顾之忧，要为价格战提供充足的弹药，就只能寄望于PSP提高盈利规模。

2009年初，PS3兀自按兵不动时，PSP已经潮头涌动，大作隔三差五地公开。人们担忧索尼将游戏资源分散到PSP后，将无力兼顾PS3，PS3的反击计划将再次押后。大多数人并未注意到，PSP的这一轮反击并未占据SCE自家的多少优势力量，SCE全球工作室的欧美战线几乎全线投身于PS3的大作开发，欧美PSP第一方游戏主要通过向第二或第三方中小型工作室外包的方式制作，发售档期错落有致，确保可通过PSP游戏的销售收入为其他项目提供资本。日本本土投入了相当大的第一方力量开发PSP游戏，但大多为投资规模较小的二三线游戏。SCE的目标是以最少的投入活化PSP业务，通过PSP业务营收的增长弥补PS2软硬件销售额的逐年大幅度下降，为其次世代之战提供资本。

2008财年，PSP硬件销量比2007年小幅提高30万台，软件销量却大幅减少了500万套，欧美第三方对PSP兴致寥寥是主要原因。PSP在欧美没享受过多久的好时光，却已经老态龙钟，硬件销量萎靡不振，软件销量的衰减速度堪比PS2。EA、Activison等第三方屡次警告索尼：如果继续对PSP无所作为，他们将彻底放弃这块鸡肋。第三方将PSP的风雨飘摇归罪于索尼的"不作为"，索尼没有给予PSP足够的硬件推广和软件支持，没有引导第三方走出一条可靠的盈利模式。前任SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森几乎将所有资源划拨给PS3，并投入巨大人力物力打造Home。2007年投入开发的PSP游戏数量太少，以至于2008年PSP在北美完全处于软件真空期，年度销量前50名的游戏中PSP仅占一款。

2008年后，来自日本的吉田修平执掌SCE全球工作室，此时正值SCE 2007年财报出炉，PS3再次亏损得天昏地暗。索尼社长霍华德·斯金格大怒，提出SCE应以扭亏为盈为己任，不要再空谈理想。吉田修平积极响应，2009年他在《游戏开发者》杂志中说："几年前我们完全围着PS3的游戏转，这导致去年PSP缺乏支持。所以我们要将资源重新拨向PSP。"2008年中，常

年在欧美奔走的吉田修平回到日本，指挥SCE的全球游戏开发及第三方协调。吉田修平回到日本时，惊讶地发现日方早已转移为以开发PSP游戏为主力，PS3反而暂时退居二线。自从2007年平井一夫继任SCE社长，SCE的美、日、欧三个分公司独立性大大提高。SCEA以开发核心向PS3大作为己任，SCEE注重拓展主流轻度用户层，而SCEJ则是专注于PSP。SCEJ因为对掌机过度热衷而在PS3上无所作为，以至于饱受外界冷言冷语。但SCEJ的业绩并不像外界想象般糟糕，PSP的硬件利润与软件权利金收入相当可观。日本的游戏市场规模只有美国的四分之一，日本的PSP软硬件销量却高于美国。吉田修平相信PSP在美国的市场潜力还远远没有被发掘，但欧美第三方对PSP的冷漠已是冰冻三尺，索尼该如何融化这团坚冰？

2008年iPhone的AppStore在线软件下载服务风生水起，给索尼很大的启示。宫本茂说："我们不能逆着大潮游泳。"与潮流背道而驰却是索尼常干的事。MP3当红时，索尼固执地坚持它的ATRAC格式；全世界都在发展平板电视时，索尼仍然抱着它的特丽珑不愿放手。索尼的思维总是习惯性地停留在Walkman的时代，相信自己可以创造潮流，却总是被其他地方涌起的时代大潮拍打得遍体鳞伤。在掌上设备领域，光碟格式由于体积臃肿早已被判了死刑，索尼对UMD格式苦苦支撑只能让自己痛失良机。好莱坞已经放弃UMD，欧美的游戏厂商们也在大谈对UMD的不满，索尼要重新激起第三方的兴趣，必须为他们建立一个新的传播媒介，苹果的AppStore经营模式是一个现成的榜样。对网络充满激情的索尼这次不愿再落于人后。打造一个无UMD的PSP既可以响应第三方的要求，又能加速索尼的网络计划，一举两得，何乐而不为？



▲iPhone的AppStore开创了全新的销售模式，并大获成功。

中古风波

平井一夫在2008年6月的中期经营方针说明会中提出PlayStation业务"分为两个要点"，即互动娱乐分为"游戏"与"非游戏"。2009年6月，平井一夫在E3展中掏出了小巧的PSP go，他满面春风地说："我希望它成为用户生活中常用的携带信息终端。"

索尼公开PSP go的同时，将PSP的游戏开发工具包"DTP-T2000/ DTP-T2000A"售价降到了15万日元以下，吸引小型软件开发商为PSP制作实用软件的意图十分明显。"这是SCE扩充下载专用小容量作品的战略环节之一，软件的制作、授权审核与销售流程将大为简化，希望在年内构筑起能让开发者放飞想象力制作创意软件的友好环境，在全球范围加速PSN的扩张。"索尼对PSP go的软件开发与授权机制正在向苹果模式全面靠拢，增加低价小型软件的数量可以增加PSP go对"非玩家"的价值，精致有趣而容量小巧的软件也是当前无线下载业务的主力军，最容易发展与普及。

微利经营的小作坊因为索尼降低门槛而雀跃，大发行商也在翘首以待。PSP go公布后，有人担忧纯网络发行为盗版的泛滥创造了便利条件，日本某知名发行商则表示："与盗版相比，中古游戏对业界的伤害更大！"反盗版之战永远是道高一尺魔高一丈，不过在美日欧正规市场，盗版的破坏力十分有限。日本游戏商认为，二手游戏才是应除之而后快的业界毒瘤，只有网络下载的发行模式才能根治日本业界二手游戏肆虐的畸态。

世纪之交爆发的中古软件争端是日本游戏业界一次规模空前的内乱，软件商与零售商之间全面开战，惟独任天堂置身事外。山内溥站在了零售商的一方，并发表了一番令第三方恨之入骨的言论："游戏之所以流入中古市场是因为不耐玩，中古游戏的肆虐应该反省的是游戏开发商本身。"任天堂的《口袋妖怪》、《动物之森》等游戏都以高耐玩度著称，流入二手市场的比例很低，这是其能够长卖的主要原因之一。山内溥的发言虽然刻薄，却令人无法反驳。这场旷日持久的官司最终以零售商的全面胜利结束，此后二手游戏在日本大规模流通，成为零售商的重要收入来源。二手游戏的泛滥导致游戏销售周期大幅缩短，如果首批出货无法在短期内卖光，廉价的二手游戏大量充斥于市面时将对新品销售造成巨大冲击。二手游戏导致零售商与游戏公司之间关系恶化，游戏公司不断压缩留给零售商的销售利润空间，零售商对销售新游戏的动力不足，其营业结构也随之变化，减少新作进货数量，销售利润更大的二手游戏。二手游戏成为2000年之后日本游戏市场规模萎缩的罪魁祸首之一。日经BP社曾对销量超过20万套以上的PS2游戏进行二手游戏进行销售状况调查，对特定商铺进行定点观测后发现，新货一般在销售两周后下架，之后由二手游戏接替，一般会持续畅销1年以上。部分游戏甚至可能出现二手销量高于新货的奇特现象，一个销量10万的游戏可能会有15万的二手销量，因为多手流通的现象非常普遍，一张游戏转手五六遍是常有的事。《CESA游戏白皮书2008》对TGS观众的调查结果显示，这些核心玩家每年购买的游戏中有三成左右为二手游戏，轻度玩家的二手游戏购买比例可能更高。

日本零售商青睐二手游戏的另一个原因是日本的流通体制。欧美的游戏流通渠道由几大零售集团组成，这些零售商在游戏厂商面前有很大的发言权，积压的游戏可以退还给厂商，库存压力较小。而日本的零售商大多是规模不大的小卖店，游戏卖得不好，库存要自己消化，卖了10套



▲像这样的中古店在日本相当普遍。

游戏如果有1套滞销，就有可能亏本。为降低风险，只能将首批订货量报得越低越好，如果游戏畅销，可以高价从玩家那里回购二手游戏，即刻补充货源，这比向厂商追加订货速度要快得多。

日本游戏评论家新清士认为，解决二手游戏问题的终极对策是采取数字发行。以网络下载的方式就可以彻底杜绝二手游戏的流通，而且可以由游戏厂商直接向玩家提供，省去了零售商的中间环节，再刨除包装、运输等成本，可以在保持利润不变的同时大幅降低游戏售价。下载游戏缺乏实体零售版的收藏价值，但可以用低价格作为弥补。对于热衷买卖二手游戏的很多日本玩家，实惠远比收藏性重要。PSP go发售当日，索尼将其第一方游戏全线提供下载版，第三方也踊跃跟进。NBGI、Konami、SE等都为其PSP大作提供了下载版。目前这一模式的主要弊端在于售价。第三方可对PSN上提供的下载游戏自由定价，某些游戏的定价十分荒谬，NBGI的《灵魂能力 破碎的宿命》售价达6280日元，比店头零售版实际售价还高，失去了下载版价格实惠的主要意义。SCE没有以身作则对下载游戏的价位进行合理指引，《GT赛车PSP》等主力游戏的售价都与零售版基本相当，这将导致数字发行的普及困难重重。下载版的合理定价应以二手游戏为参考，比二手游戏略低的价格才是合理价位，一来这可以打击二手游戏的流通，二来厂商的利润也可以得到保证。省去中间环节的下载游戏，成本比零售版低1800日元左右。一张4800日元的游戏，下载版只要卖3000日元即可获得与零售版同等的利润。游戏发售后期可逐步调低价格，提高游戏的销售潜力。下载游戏不用占据宝贵的货架空间，不再有上架时间限制，只要定价合理，就可以在未来漫长的时间里聚沙成塔，为厂商贡献可观的累计销售利润。



黄金时代

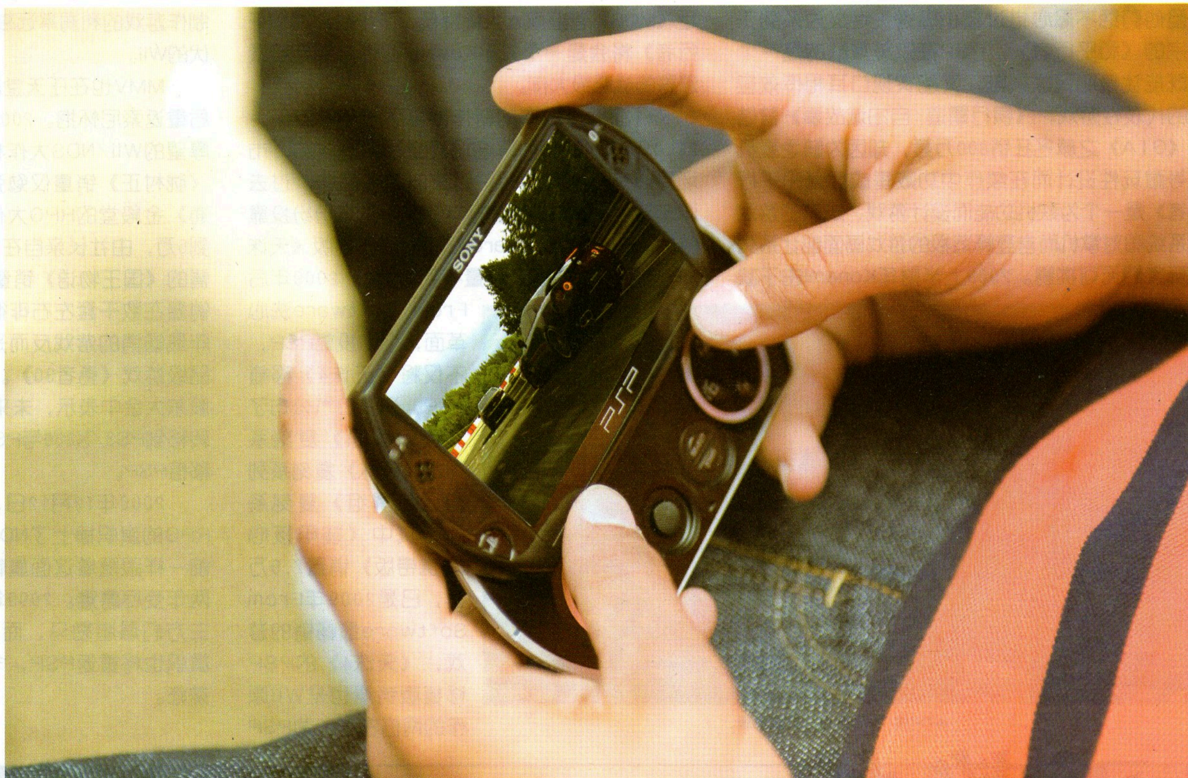
抑制二手游戏的另一条路是任天堂模式，如果发行模式的改革只是治标，提高游戏耐玩度则是治本。宫本茂善于从他的日常生活中提炼游戏设计灵感，“日常”二字贯穿于任天堂的多数大作，从《口袋妖怪》的收集育成，到《脑白金》的每天练脑几分钟，再到《Wii Fit》的每天消耗卡路里，任天堂将它的游戏设计为人们生活的一部分，比起花几个小时爆机后就享受了全部精华的游戏，这种细水长流的体验更能预防游戏被转卖。大多数第三方都没有获得任天堂的真传，惟有Capcom深刻理解了“耐玩”的定义。

游戏时间以百小时为单位计算的《怪物猎人》成为日本第三方的指路明灯，围绕联机的耐玩性设计是PSP游戏避免二手流通的良方。Capcom在《怪物猎人 携带版 2nd G》发售半年后又推出了廉价版，不仅遏制了二手游戏，也为Capcom带来了100多万套的额外销量。Capcom的经验正被其他第三方广为模仿，联机几乎成为PSP游戏的标准功能。

2009年2月末，Capcom台柱稻船敬二笑容满面地告诉《FAMI通》：PSP的《怪物猎人》新作正在开发中，不过当前Capcom的重点是《怪物猎人3》，他经常在该作开发团队面前发表激动人心的演说，他相信《怪物猎人3》不仅是Capcom的大作，更是整个业界的大作，是一款有望超越《勇者斗恶龙》的国民级大作。我们不知道Capcom为《怪物猎人3》制定的销量目标到底是多少，从首批发货100万套以及该系列一向的长卖特征来推测，Capcom的目标销量至少为200万套。所以当零售商发现玩家对《怪物猎人3》的反应远比想象中冷淡时，担忧其大面积积压的零售商开始以跳楼价恐慌性抛售，《怪物猎人3》出现前所未见的大值崩，超低价二手游戏很快充斥于零售渠道。长卖的《怪物猎人》也无可奈何地沦为短命游戏。Capcom需要尽快推出一个《怪物猎人》PSP新作稳住好不容易赚到的360多万用户。10月末Capcom公布了《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》，这可能是《MHP3》到来之前的开胃菜。不出意外的话，2010年后“《怪物猎人》系列”的新作推出频率将明显加快，适合不同玩家层的衍生作品数量会大大增加。在Capcom的2010财年计划中，PSP游戏销售额占有很大的比例。Capcom在E3展期间公布了《生化危机携带版》，TGS期间公布了“PSP最强RPG”《最后的战士》，这两款重量级游戏预计都将于2010年4月至2011年3月之间发售。鉴于《怪物猎人3》已经从日本游戏畅销榜中消失，《MHP3》于下一财年发售的可能性也很大。



▲Wii版《MH3》遭遇尴尬，大家都在期待着PSP版尽快推出。



在《怪物猎人》的续作空白期里，一些手脚麻利的第三方抓住了机会，在猎人大潮中分了杯羹。《梦幻之星 携带版》销量超过65万套，世嘉乐不可支的同时立即展开续作。2009年11月1日发布的《梦幻之星 携带版2》体验版3日之内下载量突破200万，游戏销量很有希望突破百万。目前“《梦幻之星 携带版》系列”已经与当年的《MHP》一样呈现系列作销量节节攀升的态势，未来这两大系列也许可以成为PSP时代的《FF》和《DQ》。反观NDS的《梦幻之星ZERO》，虽然是一款原创新作，销量却只勉强达到20万。世嘉历史上的首个《FAMI通》满分大作《428》因为销量不佳而移植PSP/PS3，质量上乘却苦于PS3装机量不足的《战场的女武神》也将续作锁定PSP。

光荣也希望它的无双武将们当回猎人，捕获些新玩家。《真·三国无双 联合突袭》没有《梦幻之星》和《怪物猎人》那么火爆，却也是2009年前10个月里最畅销的PSP新作。光荣尚未摸透“猎人向”游戏的乐趣精髓，《联合突袭》还有继续改进的空间，未来靠它来拯救“《无双》系列”也不是没有可能。

NBGI对PSP热情空前，震社三宝齐刷刷地投奔PSP，《灵魂能力 破碎的宿命》、《对决传说》、《铁拳6》在2009下半年扎堆上市。NBGI给予最高期望的游戏是原创新作《噬神者》，这款“猎人向”游戏完全以《怪物猎人》为模板，从11月初开始与《FAMI通》等媒体合作为其体验版大作宣传，目标是成为2010年春季PSP的扛鼎大作。

Square Enix的动向最值得关注。2009年SE围着NDS转，2010年将全面转为PSP。从年初的《王国之心 梦中诞生》开始，SE接下来的PSP游戏都是高规格大作，令玩家魂牵梦萦的《寄生前夜3》与《最终幻想 Agito XⅢ》将在PSP最辉煌之时降临。SE在PSP上收获颇丰，《危机之源 最终幻想Ⅶ》和《异说 最终幻想》都有近百万套的本土销量，前者全球销量已经超过200万，后者突破150万已成定局。《最终幻想 Agito XⅢ》将会是SE掌机事业的一个战略性产品，骄傲的SE不会放任Capcom夺走其在索尼平台上至高无上的地位，《最终幻想 Agito XⅢ》将以挑战《MHP3》为目标。三年前SE已经为“《最终幻想》系列”制定了1000亿日元的总销售目标，中途《最终幻想 Agito XⅢ》从手机改为PSP，在整个计划中的战略地位大幅提高。之后该作发布的零星资料中，可以隐约看到《怪物猎人》的影子，联机功能势必成为该作的重要卖点。“《最终幻想》系列”的玩家数量在逐年减少，虽然该系列向来拥有日系游戏中最高的产品价值，但用几十个小时将游戏通关后卖到中古市场的玩家也为数不少。“《最终幻想》系列”平均年龄层较高使其更容易出现游戏人口流失现象，高龄玩家更容易因事业家庭等原因而远离游戏。SE近年来在低龄玩家中大力推广《最终幻想》，在NDS上推出多个重制作品，又制作了低龄向的《光之四战士》，希望为《FF》补充新鲜血液。《怪物猎人》在中小学校中的蹿红让SE意识到PSP在低龄市场中同样大有作为，若全力打造《最终幻想 Agito XⅢ》，使其拥有与《怪物猎人》同等规模的青少年玩家数量，“《最终幻想》系列”方可恢复当年与《勇者斗恶龙》平起平坐的风光岁月。SE表示将从明年开始展开《最终幻想 Agito XⅢ》的密集宣传攻势，PS3版《最终幻想XⅢ》发售之后将轮到该作在日刊中进行长期大篇幅前瞻连载，在《最终幻想 Versus XⅢ》发售前，《最终幻想 Agito XⅢ》率先于2010年内在日本发售的可能性很高。



小岛秀夫对索尼赤诚一片，向来是一颗红心两手准备。E3 2009小岛秀夫拍了微软的肩，却把真正的精彩留给了索尼——小岛秀夫亲自监督的游戏并非外传性质的《潜龙谍影 崛起》，而是PSP的《潜龙谍影 和平行者》。小岛秀夫在之后的各类访谈中不断强调《潜龙谍影 和平行者》的系列正统地位，声称这是一个《MGS5》级别的大作，以其非凡影响力对其粉丝循循善诱。“《MGS》系列”在欧美拥有400万玩家，其中大多为对掌机十分不屑的核心级成年玩家，

但他们绝不忍心错过被小岛秀夫定义为系列正宗的《和平行者》。PSP在欧美最缺的是一个既能让核心玩家买账，又能实现口耳相传效应的代表性游戏，《横行霸道 自由城故事》曾借《GTA》之威名狂销800万套，却因为缺乏联机等耐玩性设计而在续作中功败垂成。《和平行者》是一个为联机功能而设计游戏，成熟的游戏系统和对掌机而言登峰造极的游戏画面都让系列玩家们无可挑剔。2009上半财年Konami由于缺乏《MGS》营业收入大幅降低，下个财年《和平行者》将会是一个关乎Konami业绩全局与股票涨跌的战略级大作。

仔细翻查日本的新作发售列表不难发现，2010年PSP的新作阵容已经全面超越NDS，市场热点有从NDS向PSP过渡的明显趋势。过去两年对Wii与NDS绝望的中小型第三方纷纷投靠PSP。From Software去年推出的Wii版《天诛4》败得一塌糊涂，销量不到3万套。2009年后From Software洗心革面，全力投靠PSP，不仅将《天诛4》移植PSP，还一口气公布了《装甲核心》复刻系列、《天诛》复刻系列和《新撰组》复刻系列，其中《装甲核心3 携带版》销量7.5万套，已是2009年From Software最畅销的游戏，《天诛4》的PSP移植版销量也是Wii原作的两倍左右。为PSP制作游戏的利润率远高于表面风光、内里危机四伏的Wii。


▲PSP版《MGS》也大打联机牌。

MMV也在任天堂的世界里磕得头破血流之后重返索尼怀抱。2008～2009年MMV多个抱以厚望的Wii/NDS大作相继阵亡：博得满堂彩的《胧村正》销量仅勉强达到5万，进入《FAMI通》金殿堂的RPG大作《弧光幻想曲》销量不到5万，由社长亲自在官方博客中声泪俱下博同情的《国王物语》销量仅1.3万，另外还有大批销量在数千套左右徘徊的心血之作。整个2009年最畅销的游戏反而是在PSP上无意插柳的小品级游戏《勇者30》。MMV在2009年中召开的股东大会中表示，未来的战略重心将从Wii全面转移到PS3/X360与PSP，《胧村正》据称有望移植PSP。

2006年12月12日，Square Enix把国民级RPG的旗帜插上了NDS，日本第三方们与十年前一样跟随着这面旗帜投奔任天堂，却在之后两年受尽磨难。2009年后，深感前路凶险的第三方们悬崖勒马，而另一面曾奠定PS江山的旗帜也将重返PSP，令人怀念的黄金时代即将重临。

平静的启航

11月1日PSP go发售首日销量为2.8万台，用统计机构Media Create的评论，这是“比较平静的开始”。PSP毕竟没有NDS那样的用户基数，PSP go没法像NDSi那样一出手便卖个20万台，不过与PSP-3000相比PSP go的首发销量同样有所不及。适逢欧美零售商对PSP go群起而攻，恨不能立即将这部试图完全绕过零售渠道、用网络取代零售商的掌机打入地狱，玩家也对PSP go的高昂售价愤愤不平，于是不温不火的首发被视为索尼咎由自取。人们忽略了PSP go公布的同时PSP-3000降价3000日元的事实。



▲11月1日PSP go在日本首发的现场。

PSP go并非PSP-3000的替代机型，而是将与之长期并存的机型，在现阶段PSP go主要是为对网络接受度较高的核心玩家准备，这个消费层对价格的敏感性不高，16GB的存储空间和更加精致迷你的造型对他们而言足以对得起1万日元的差价，而26800日元的售价可以让索尼获得足够的利润率。PSP go是索尼为自己开辟的一条新财路，是为实现财年盈利目标而加的一块筹码，并非往里贴钱的资金黑洞。

PSP go日本发售当周，与PSP-3000的总计销量达6.4万，比NDSi和NDSL之合高出2万台。任天堂年初时早已得知PSP go计划，作为反击手段的却是一个巨无霸的NDSi LL，着实有些黔驴技穷之嫌。2009年NDS打出了《勇者斗恶龙Ⅸ》和《口袋妖怪 心金·灵银》这两张王牌，仍然无法甩开如影随形的PSP。2010年后，PSP历史上最高规格的大作潮到来，NDS将更无胜算。虽然NDS已经以2800多万的累计销量成为日本历史上最成功的游戏机，但未来市场热点转向PSP几乎是无可避免。在日本主机销量从1000万向2000万迈进时是大作最密集、最成熟的黄金时期，PS2在这个时间段里销售了超过一亿套软件。正处于这段高度活跃期的PSP将会是第三方大丰收的时节。

E3 2009之后，有记者问“PSP go”这个名称的由来。那时刚升官不久的平井目光炯炯地说：“这是梦想的启航！”



大肚能容

——16GB记忆棒及PSP go机身闪存完全评测

文 冷夏

对2009年年底购机或者考虑购置新的记忆棒的朋友们来说，随着游戏容量的不断增大以及闪存芯片价格的不断下跌，16GB组装记忆棒绝对是最佳选择。所以在这篇文章当中，笔者将针对目前市场上常见的两款16GB记忆棒以及PSP go机身16GB闪存做一个性能上的对比评测，以便大家购买时挑选。

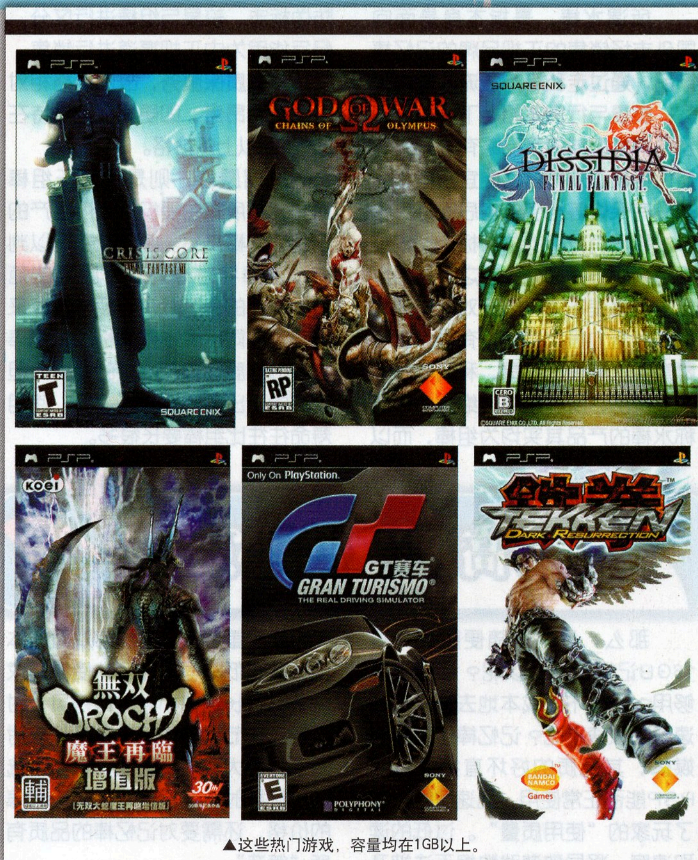
大容量记忆棒成为市场主流

目前最普通的MP3播放器都已经都是4GB起跳，稍微高档一些的机型容量都有8GB，大部分的消费者已经习惯将全部自己喜欢的音乐一股脑儿统统灌进MP3播放器，让MP3成为自己的音乐收藏库，何时何地想听就听。而NDS玩家往往凭借4GB闪存卡，也可以轻松存放50～60款游戏，将那些自己喜欢的热作轻松囊括，随时想玩就玩，无需频繁更换拷贝。而到了PSP玩家这儿，同样4GB的容量，一般却只能拷贝4款游戏，遇到《战神 奥林匹斯之链》和《危机之源 最终幻想Ⅶ》这样的大作，拷贝两款容量就已告罄。UMD载体曾经为掌机游戏带来了质的变化，凭借1.8GB超大容量（在当时而言）让游戏中加入电影般的高品质CG动画及全程语音成为了可能，将掌机上的游戏体验提高到了一个全新的境界。然而，这一切的代价，就是让国内习惯了玩下载ISO的玩家，不得不购买更大的闪存卡（也就是记忆棒）才能像NDS玩家那样随心所欲地进行游戏。因为UMD光盘最大容量只有1.8GB，理论上说就算4GB已经够用，但就如同没人愿意要一个只能装三、四首歌的MP3一样，也不会有人喜欢只能装下三、四款游戏的掌机吧。

目前，16GB记忆棒的价格已经跌破300元，而这个价格也是PSP-1000最鼎盛时期4GB记忆棒以及PSP-2000最繁荣时期8GB记忆棒的价格。另外，新上市的PSP go基础容量也是16GB起跳，充分说明了如今索尼对于PSP游戏机存储容量的最低要求也是16GB，对于准备入手PSP-3000或者打算再入手一根记忆棒的玩家，现在已经是购买16GB记忆棒的最佳时机。



▲16GB的超大容量，让玩家们可以毫无顾虑地拷贝自己喜欢的游戏、电影和音乐。



▲这些热门游戏，容量均在1GB以上。

什么是记忆棒？

记忆棒与我们常见的SD卡一样，都是一种闪存卡产品，多被用于索尼旗下（含索尼爱立信手机品牌）的各种数码产品上。目前记忆棒从外形尺寸上区别，共有三种规格，分别为长棒、短棒以及更小尺寸的M2卡。对于PSP-1000、PSP-2000以及PSP-3000，使用的是中等大小的记忆短棒，而PSP go除内置16GB闪存芯片外，还可以通过尺寸最小的M2卡进行容量扩展。M2卡可以通过适配器加长为短棒或者长棒，而短棒则可以加长成为长棒，但长棒不可变为短棒，短棒也不可当作M2卡使用，请在购买时注意，以免浪费金钱并产生不必要的麻烦。



▲M2卡可以通过适配器加长为标准的短棒，同理，短棒又可以通过适配器加长为长棒。

何为组棒、水棒、行棒、原棒？

所谓组棒，是指由国内地下工厂所生产的未经索尼官方授权的记忆棒产品。它们并没有自己的品牌，而是在出厂时，配上不同品牌的外壳及包装进行销售。故而不存在什么索尼牌的组棒或者Sandisk牌的组棒。

所谓水棒，是指本身是面向国外市场销售的正规品牌的记忆棒产品，通过走私等方法流入国内销售，质量与行货不相上下（因产地及原销售区域的产品略有差异），但价格较正规行货略便宜一些，但却没有保修等相应的售后服务。由于水棒没有行棒的防伪标志，较难与组装品进行区分，加之行货对水货的价格差不大，因此对水货造成的竞争压力很大，并没有多少商家愿意卖这种价格高昂、利润较薄的三无产品，所以市场上绝大多数号称水棒的产品其实均为组棒，而以远高于水货的价格出售，商家自然从中谋取了不小的暴利，因此不推荐大家选择。

所谓行棒，是指有在大陆有正规代理的正规品牌的记忆棒产品，如索尼、Sandisk等，质量可靠，均享有相应的保修服务。产品拥有防伪标志，较易与组棒进行区分。但行货因为由正规渠道进行销售，并且享有质保服务，故而价格相对来说最为昂贵，即便现在也维持在组棒1倍以上的价格。

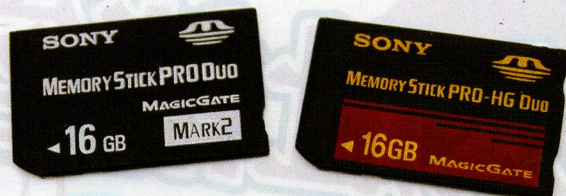
所谓原棒，则是相对于组棒而言，指所有由授权厂商所生产的正规记忆棒产品。由此我们可以判断，水棒与行棒均属于原棒的范畴。原棒的速度并不一定比组棒来的快，不同品牌不同规格的记忆棒之间的速度均存在一定的差异，但原棒由于出自正规大厂之手，使用寿命往往比组棒要长很多。

高速？低速？

那么，是不是随便购买一根16GB记忆棒就可以呢？低速卡就够用？还是不计成本地去追求至高速度的极速卡呢？记忆棒作为数据媒体，其品质的好坏直接关系到PSP能否正常使用，而速度则影响了玩家的“使用质量”。过低的读取速度，将导致游戏数据无法被及时读取，造成游戏过程中的拖慢和死机，严重影响玩家们游戏时的体验；而过低的写入速度，使得玩家需要花费长达数小时进行拷贝，对于现在快节奏的生活来说是一种时间上的极大浪费。因此，我们在选购记忆棒时，不仅仅要关注记忆棒的价格，还需要对记忆棒的品质有所“筛选”。

实测常见记忆棒

之前我们已经介绍到，除了容量之外，我们购买记忆棒的时候还应该注意另一项十分重要指标——速度。无论是游戏的读取还是高码率电影的播放，都是要以记忆棒的速度为依托的，如果记忆棒的读取速度不够，那么在实际游戏的过程中就将出现动作拖慢，电影欣赏时画面与语音不同步等令人很不愉快的问题。下面就让我们来看看市场上几种较为常见的16GB记忆棒以及PSP go主机内置16GB闪存芯片的对比测试。在测试当中，我们采用了PC平台与PSP平台结合的方法，针对每一款记忆棒都分别使用三款测试软件进行全面的测试，其中由老牌闪存卡测试软件ATTO Disk Benchmark v2.41来对记忆棒的各阶段读写性能做一个全面的测试；极速拷贝软件FastCopy v1.99r2，通过实际的文件拷贝操作来测试记忆棒的真实写入性能；而PSP平台上的Blackspeed v2则作为标准测试，排除电脑性能以及读卡器品质差异对记忆棒速度测试造成的影响，测试中所得出的实际读写数值更接近记忆棒在游戏中的实际表现。



■MK2高速棒（左）与HG超高速棒（右）。

PC平台配置

CPU：Intel 奔腾酷睿 E6300
主板：微星 P45 NEO3-FR
内存：金士顿 DDR2 800 2GB×4
读卡器：品胜记忆棒读卡器
操作系统：Windows 7 Ultimate x64 Build.6.1.7600.16385

PSP平台

PSP-3001美版，5.03M33自制系统
PSP go PSPN-1001，5.70官方系统

16GB HG超高速组棒

HG超高速记忆棒本来是索尼推出的一款记忆棒家族中大容量、高速度的产品，而如今一些组装记忆棒也披上了这套外壳，而事实上这批组棒速度也确实不错。16GB HG超高速组棒的卡身采用黑色材质制作，在正面标有红底金字，就是目前卡速最高的极速版16GB组棒的外观特征，这种16GB的超高速组棒是今年5月份的最新产品，由于容量和速度都达到了目前组棒的最高水准，上市之初便得到了许多玩家的关注。这种记忆棒在PSP上格式化后的容量为15GB，在电脑上查看可用容量为15.2GB，总容量为16322980224字节，而通过软件测试后会发现，这款记忆棒拥有高达11MB/s的读写速度，使用FastCopy拷贝1.05GB的《GT赛车携带版》只需要花去将近1.8分钟的时间。如此之高的读写速度，也能保证运行游戏以及播放电影时的流畅性，并且让玩家在拷贝数据时更加节约时间。



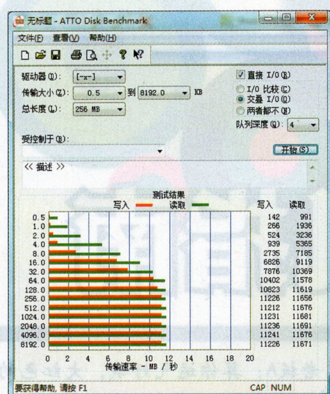
Blackspeed v2@PSP-3000测试结果

总容量：15576.344MB（16332980224Bytes）
空容量：15574.625MB（16331177984Bytes）
簇大小：32.0KB（32768Bytes）
读取：11.6669MB/s（测试文件块大小：1024.0KB）
写入：11.6452MB/s（测试文件块大小：1024.0KB）
读取：10.6420MB/s（测试文件块大小：32.0KB）
写入：11.2190MB/s（测试文件块大小：32.0KB）
读取：4.5075MB/s（测试文件块大小：2.0KB）
写入：0.7841MB/s（测试文件块大小：2.0KB）
读取：1.5343MB/s（测试文件块大小：0.5KB）
写入：0.2239MB/s（测试文件块大小：0.5KB）
最高读取速度：11.6669MB/s
最高写入速度：11.6452MB/s
综合评价：419



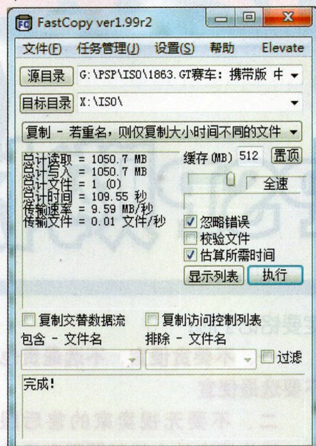
ATTO Disk Benchmark v2.41@PC测试结果

最高读取速度：11.691MB/s
最高写入速度：11.241MB/s



FastCopy v1.99r2@PC拷贝实测

测试项目：拷贝《GT赛车 携带版》ISO 1050.7MB
完成时间：109.55秒（将近1.8分钟）
平均传输速率：9.59MB/秒



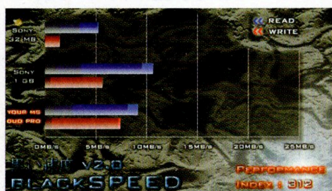
16GB MK2高速棒

黑底白字的MARK2 16GB组棒是早先购买16GB组棒产品的最佳选择，许多较早进入16GB时代的玩家对这批记忆组棒的特性应该都比较了解。它的卡壳与此前没有MARK2字样的其他产品一样均是黑色的材质制作，而在卡身上印有十分显著的MARK2字样，这也是该款记忆棒名字的由来。这种记忆棒在PSP上格式化后的容量为15GB，在PC上的显示容量亦为15GB，但实际总容量为16196009984字节，比HG超高速版小了约126970240字节（121MB），可以看出两者不仅仅只是外观上有所差异，内部使用的芯片也是不同的。

通过软件测试，发现作为老一代的产品MK2记忆棒的读取速度与最新一代的HG超高速组棒的差距并不明显，约为9.669MB/s，但在写入速度上则与HG组棒有一定的距离，仅为7.673MB/s。通过拷贝《GT赛车 携带版》的实际拷贝测试，MK2组棒花费将近2.4分钟才完成了拷贝，较HG要多出0.6分钟，也就是说，如果同样拷满15GB文件，则MK2记忆棒要多花9分钟。尽管写入速度稍低，但读取速度与HG组棒是同一级别的，所以玩家们也不用担心使用MK2组棒进行游戏时会发生拖慢死机等问题。

Blackspeed v2@PSP-3000测试结果

总容量：15445.719MB（16196009984Bytes）
空容量：15444.000MB（16194207744Bytes）
簇大小：32.0KB（32768Bytes）
读取：9.3544MB/s（测试文件块大小：1024.0KB）
写入：7.4767MB/s（测试文件块大小：1024.0KB）
读取：8.2511MB/s（测试文件块大小：32.0KB）
写入：7.2864MB/s（测试文件块大小：32.0KB）
读取：2.7377MB/s（测试文件块大小：2.0KB）
写入：0.7330MB/s（测试文件块大小：2.0KB）
读取：0.9700MB/s（测试文件块大小：0.5KB）
写入：0.1771MB/s（测试文件块大小：0.5KB）
最高读取速度：9.3544MB/s
最高写入速度：7.4767MB/s
综合评价：312



ATTO Disk Benchmark v2.41@PC测试结果

最高读取速度：9.669MB/s
最高写入速度：7.673MB/s

FastCopy v1.99r2@PC拷贝实测

测试项目：拷贝《GT赛车 携带版》ISO 1050.7MB
完成时间：148.86秒（将近2.4分钟）
平均传输速率：7.06MB/秒

PSP go机身内置16GB闪存

当测试过两种当前的主流记忆棒产品之后，我们再来看一下PSP go机身内置16GB闪存芯片的性能达到一个怎样的水平。众所周知，PSP go作为PSP的最新一代主机，取消了UMD光驱，而转为类似iPhone付费下载的模式提供游戏，这样子，PSP go内置的闪存就成为游戏数据最重要的载体。只有保证记忆体的读写速度在PSP本身的UMD光驱之上，才能保证游戏不出现拖慢死机的问题。

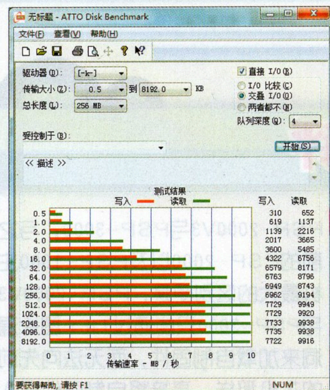
将PSP go通过USB线与电脑连接后，在Windows系统内将会出现一个新的"可移动磁盘"，这与插入记忆棒的老PSP主机通过USB接口连接电脑并无不同。我们可以查看到PSP go内置记忆体的容量为15.4GB（15695052800字节），并没有达到16GB，不过这其中一部分原因也是由于PSP go的系统资源占用了部分容量所致。

由于机身内置了16GB闪存，从此以后不再有低速卡和高速卡的问题讨论，大家的主机内置闪存都是经过索尼检测合格的原装闪存芯片。通过软件测试，PSP go的实际读写速度为9.949MB/s与7.735MB/s，与MK2组棒的速度相仿，但较现有的第三代组棒，也就是超高速卡（HG）的11MB/s的读写速度要略低一些。显然，索尼认为10MB/s左右的读取速度已经能满足游戏需求，至少不会在游戏中出现拖慢和死机的问题，玩家大可放心使用。



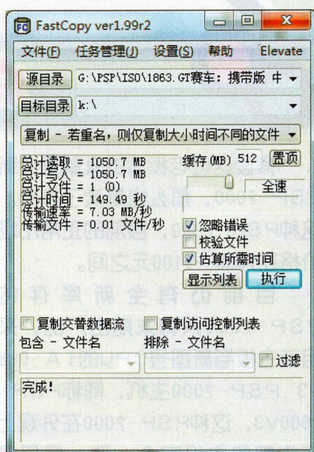
ATTO Disk Benchmark v2.41@PC测试结果

最高读取速度：9.949MB/s
最高写入速度：7.735MB/s



FastCopy v1.99r2@PC拷贝实测

测试项目：拷贝《GT赛车 PSP》ISO 1050.7MB
完成时间：149.49秒（将近2.4分钟）
平均传输速率：7.03MB/秒



除了测试软件的测试之外，我们还通过实际播放视频及运行游戏，又对两款记忆棒以及PSP go主机内置16GB闪存（PSP go仅进行了播放视频测试）进行了测试，结果令人满意，无论是MK2高速棒还是HG超高速棒，运行《战神 奥林匹斯之链》与《横行霸道 自由城故事》均无出现拖慢和死机问题，而对于分辨率高达720×480的1.8GB的MP4AVC高清视频《变形金刚2》视频，记忆棒与PSP go主机内置闪存均可流畅播放。MK2与HG记忆棒，除在写入速度上的差异之外，在实际游戏以及视频播放上的差距并不明显。所以玩家们在购机时，完全可以根据自己的需要进行选择，HG要比MK2略贵一些，无需盲目地追求至高速度。同时在购买记忆棒后也应当进行简单的测试，以避免有不良商家拿HG超高速的外壳混装MK2记忆棒出售等恶劣行径。

奸商现形记

文 冷夏

——2009年末PSP购机指南

“电玩市场暗无天日，JS手法层出不穷，玩家们购机无一日不是提心吊胆。”前两天笔者在网络上偶然看到一帖如实写道，话虽有些过分夸张，但也道出了玩家们购机时谨慎小心的心理。故而，本次导购我们将列举当前市场上JS的一些惯用手法，并加以点评，授人以“渔”，教会各位玩家如何应对JS，避免被无良JS坑害。

在如今这个全球一体化的市场情况下，一台游戏主机，在同一时间的同一城市，各家电玩店之间的报价是不会相差太大的。目前电玩主机的利润，只有20~50元（别不可思议，这是事实）。如果同一条街的两家电玩店的报价相差50元以上，那么奉劝各位最好还是不要去最低的那家报价购机，差距超过50元，那边的猫腻自然不会少——用翻新当全新、偷换原装配件，这都是商家们的惯用伎俩。给你看的机器的时候确实全部都是原装的，回头给你装进袋子里的时候变成组装的，这种事情真是太常见了，没有经验的买家往往防不胜防。

所以，我们在这里总结了几项购机时的绝对要点，大家购机时一定要铭记于心：

一、不要贪便宜，不选最贵也不要选最便宜

二、不要无视卖家的售后服务，因为所有的主机都需要升级才能玩到最新游戏

三、交钱闪人前请务必再次核对和清点商品，以防被掉包换成非全新品

郑小太：老板，还有没有PSP-2000的新机啊？

老板A：有啊，不过只有几台限定版的机器了。

郑小太：多少钱啊？有没有大红色的？

老板A：算你运气好哦，大红色的就剩2台了！1280元。

郑小太：怎么便宜了啊，差不多跟3000一个价么？

老板A：3000已经破解了嘛，所以2000的价格自然就降下来了，我这儿做实在买卖的，没报虚价！

郑小太：那怎么2000还是比3000贵啊？

老板：2000破解稳定，3000还有些游戏不能玩，所以2000还是贵点，物以稀为贵嘛，2000是卖一台少一台了。

郑小太：那我还是买PSP-2000吧。

PSP-2000V3非老PSP-2000

点评

假设这位老板卖的真就是全新PSP-2000，那么也是卖了高价。这种PSP-2000，目前的正常市场价格在1000~1100元之间。

目前仍有全新库存的PSP-2000只有末期出厂的，采用新主板与新型号CPU的TA-088 V3 PSP-2000主机，简称PSP-2000V3，这种PSP-2000在外观上与先前的主机完全一致，仅仅是PSP-2000的一个分支型号，无法简单地根据外观辨识。而辨别方法，只有通过这种PSP-2000V3所预装的官方4.01系统加以区分。PSP-2000V3所搭载的新型号CPU所使用的新的加密防破解措施后来也被沿用到了PSP-3000上。PSP-2000V3与PSP-3000，与之前的PSP-2000以及PSP-1000主机最大的区别便是，PSP-2000V3与PSP-3000只能通过TIFF图片漏洞来加载自制固件，而无法向先前的主机那样，直接将自制固件写入主板上的固件芯片内，一旦断电关机，需要重新通过图片漏洞激活破解系统，由此才能通过记忆棒玩到ISO游戏。所以PSP-2000V3并不比PSP-3000的破解要先进多少，到目前为止两者的破解程度其实是在同一水平线上。所以，根据市场规则，本身就是老款主机，加之并无特别之处，价格肯定是要比新型号的机器便宜的。

而现在想要买到全新非V3主板的PSP-2000，等同于痴人说梦。要知道，在去年年末，V3主板以及PSP-3000尚未破解之时，可以直接刷机运行ISO游戏的PSP-2000最高炒到单机2300元。就这个价格都还是一机难求，稀缺程度可想而知。而目前新机库存的PSP-2000V3，也正是因为那个时候没人肯要而积压下来。如果店家还真的能翻出一台非V3的机器，那么100%是翻新货。而如果JS手里真还存有非V3的全新机器，而没有在当时价格最高时卖出，那这可就是JS最大的失败了。



■V3主板的PSP-2000出厂系统是4.01。

翻新机也许看似外表光鲜，与全新没有太大差别。然而在“诱人的外表”之下，却是不知道被用过多久、手工拼接的“内脏”。它们大多是收购国外的报废处理品，然后从中挑选拆下可用零件进行拼装的“组装”产品。这些主机，尽管经过检修，但由于已经使用了一段时间，元件大多老化，再加上由非机器、非专业人员的手工拼接，即使在购买时能正常使用，但也可能在几天后就彻底变为一块“废砖”。

小贴士

辨别翻新机的要点

机身序列号

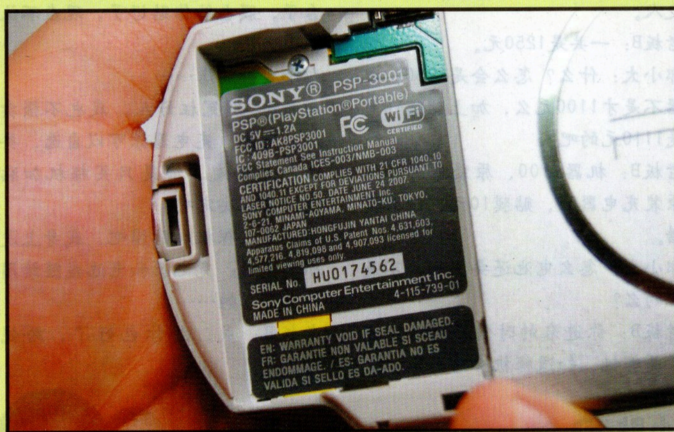
PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP200X则代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，应该要与系统中对应的时区相匹配，若有不符，则这台主机可能就是一台翻新机。


■机身底部的序列号。

电池舱标签

全新主机的电池舱内封签，序列号要与机身相匹配。

正常情况下，PSP电池舱内的封签应该是印刷清晰，粘贴整齐，没有歪斜的。在电池舱内的标签贴纸是主机的索尼官方封签，若要拆卸主机，必然要将贴纸揭去。如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，那么就要小心了。



电源及USB接口

USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而在接口缝隙中也会留下灰尘。并且这些地方极难进行清理，这也为我们留下了辨别翻新的线索。对于一台新机器来说，接口内的金属必然会是铿亮铿亮的，虽然也有年代久远的存货在还未使用的情况下就有了氧化的痕迹，但这种机器，还是不买为好。





按键及滑杆

由于采用组装外壳，按键与外壳之间的配合会有稍许的差异，故而在按键手感上会有堵塞感，并且在按键周遭容易留下磨痕与灰尘。

翻新机翻新的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，然而考虑到成本问题，必然不可能使用原装外壳以及按键部件进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙、铸模存在扭曲，则很有可能不是原装货。而像电源接口与按键缝隙等与主板紧密联系的地方仅能够进行清理而无法进行完全更换，必然将留下一定痕迹，稍加留意便会发现。

总结

购机前，必须要先了解各型号之间的差距。PSP-2000V3与PSP-3000一样采用TIFF漏洞破解法，但却在屏幕亮度与色彩鲜艳程度上比PSP-3000差一些。所以并不比PSP-3000来的高级，购买这种过时型号不是明智之举，除非你实在手头比较紧张。

破解与完全破解

郑小太：老板，PSP-3000完全破解没？

老板A：破解都快半年了……

郑小太：不是说不能关机吗？

老板A：可以关机啊，关机以后再看一次图片就好了。

郑小太：还是没有完全破解啊。

老板A：该有的功能都能用了，这还不算完全破解么？当年PSP-1000还不是折腾半天才能玩到游戏。

郑小太：还是再等等……

老板A：哪有时间给你等，PSP-3000只有5.03以下系统的机器有的破解。新出厂的机器都5.50了，没得破，不能玩ISO游戏。

郑小太：不管怎么升级如果能刷机还不是一样刷机？

老板A：神电肯定是无法使用了，要想刷机，第一步肯定只能是先看图片，然后才有机会给你装程序改系统。所以说，只有5.03以下系统的机器才有的破解。

郑小太：那PSP go有的破解吗？

老板A：没影的事情。

郑小太：我还是想等PSP go破解再入手。

老板A：去年大家也是这样等PSP-3000破解的，谁知道等了半年，而去年年底PSP-2000一直涨到了2000块钱。

郑小太：是啊，本来去年就打算入手3000的，谁知道破不了，然后想买2000却涨到那么高。

老板A：现在能破解的PSP-3000跟去年一样，卖一台少一台，你如果继续犹豫下去，回头价格涨起来了，估计到了明年你都还玩不上PSP。

郑小太：确实是“杯具”（意指悲剧，下同），现在多少钱啊，干脆今天就买了算了。



■PSP-2000主机包装。

接近的，而PSP go是一款采用全新架构的“新”PSP主机，所以近期内取得实质进展的可能性十分渺茫。加之PSP go由于内置了16GB闪存，价格在1700元左右，使得购机门槛进一步提高，故而并不建议广大玩家入手。

点评

老板此处说的倒是实情，只是有些添油加醋、危言耸听之嫌。目前只有5.03以下版本的PSP-3000能够进行破解。尽管TIFF破解法较先前PSP-2000一劳永逸的电池刷机来的麻烦一些，但终究是可以玩到全部的破解游戏，并且可以运行全部的自制软件，也算是完全破解。而它所拥有的5.03系统也是关键，TIFF漏洞的存在为将来可能的更进一步的破解提供了前提，所以目前购入PSP-3000是十分稳妥的。不过，也得益于不少人对于采用TIFF漏洞破解的方法有抵触心理，目前PSP-3000的销售可以说是不温不火，5.03以下版本的PSP-3000库存仍然较为充足，近期内有没大幅上涨的可能。

至于PSP go的破解，目前有消息传说已可运行HELLO WORLD自制程序。PSP-3000、PSP-2000毕竟整体架构还是十分

总结

不仅仅是5.03系统的PSP-3000正在减少，任何时候JS总会危言耸听制造各种舆论来让你觉得现在不买肯定会后悔。除了破解之类的话题之外，缺货啊，涨价啊都是惯用的手法。玩家在购机前，应该对当前市场的整体供求状况做一个了解，例如PSP的价格是不是真的处于上升通道当中，某某版本的主机是否真的开始缺货。除此之外，是否当天购买，还是只是去了解行情，应该在出发前就有一个清楚的决定，切忌临时起意掏钱购买。

报价有猫腻，裸机配件要问清

郑小太：老板，PSP-3000多少钱啊？

老板A：1160！

郑小太：有没得便宜啊？

老板A：实价了，最低算你1150了！

郑小太：切，才优惠10元，我再逛逛……

于是，郑小太步入隔壁一家电玩店。

郑小太：老板，PSP-3000多少钱啊？

老板B：你都看过一圈了吧。算你实价，1100！

郑小太：矣，价格还不错呢？啥配置的呀？

老板B：裸机！记忆棒啥的另外买。

郑小太：也是，1100肯定没配记忆棒了……

老板B：嘿嘿，怎样来一套吧？

郑小太：嗯，行，拿一台我看看吧。

老板B：OK，现货大把，任挑。

于是老板B十分热情地拿出了几台机器，给郑小太挑选。

郑小太：就要这台了，我之前有2000，就不买记忆棒了，再买张贴膜多少钱啊？

老板B：这样啊，组膜10元，没算贵你吧，小哥？

郑小太：还是这家老板实在。OK，您帮我贴上吧。

老板B：成，稍等，保证没气泡。

片刻，膜已贴就，郑小太准备付款走人。

老板B：一共是1250元。

郑小太：什么？怎么会是1280？机器不是才1100元么，加上贴膜10元是1110元的吧？

老板B：机器1100，原装电池90，原装充电器50，贴膜10元，1250没错。

郑小太：怎么电池还要算钱，不是配的么？

老板B：你进来的时候我就跟你说了是裸机，知道裸机啥意思不？啥都不配！

郑小太：怎么这样，别家都配的！

老板B：这我不清楚，别人怎么卖是别人的事，挑机器前我不是没跟你说是裸机对不？机器你也挑了3台了，膜也给你贴好了，现在不认账了么？

郑小太：黑店……

老板B：别冤枉好人，我也不强卖你。电池、充电器你可以自选，要么一起买走，还是只买裸机加贴膜，自己决定吧。

郑小太：裸机加贴膜吧，我身上没那么多钱，充电器和电池我继续用原来2000的……

老板B：成。给你包好了，给钱吧。

点评

现在PSP-3000黑色官方标配（一电一充）的行情价在1150～1250之间，各地由于进货渠道和运输等关系有些出入是正常的，而根据行情报价，显然老板A报的价格确实是实价，为了保证店铺的正常运营，不可能再让利更多。而隔壁的店家老板B，早已注意到郑小太到过A店询问过价格，也了解老板A的经营策略，故而专门报出了裸机1100元这个十分“恰当”的价格。

一来，1100元，去尾数正是迎合了消费者的砍价心理和习惯；二来，1100元的报价不会低到让人会觉得机器是翻新或二手机的“陷阱”价格，让买家有足够的信心尝试；三则，“裸机”这个模糊的概念，也为之后的销售留下余地，如果买家购买的配件足够多，利润足够丰厚，那么这裸机就仅仅是指不含记忆棒和保护包等的“标配”，如果买家够抠门，啥都不买，那么显然亏本生意没法做，就只能黑脸“全裸”1100元出售了，电池、充电器等统统没有。

而这样的商家，在挑机器时往往都会十分热情，让你享受足够的服务，或者给机器贴上膜，让你觉得不能不要这台机器，最后只能吃哑巴亏。而如果不当场购买电池跟充电器，而到其他地方购买，他们不会强卖，因为这些本来就可以再单独销售，而你去别家点买100多元花销是难免的。这样总体算来，郑小太反而比在A店购机多花了几十块的冤枉钱。

小贴士 PSP包装内一共包含哪些东西？



▲PSP-2000主机内包含物品。



▲PSP-3000主机内包含物品。



▲PSP go主机内包含物品。

PSP-2000以及PSP-3000的标准版包装内包含有：主机×1、电池×1、电源适配器（以及电源线）×1、相关说明书及保修注意等小册子。没有配记忆棒，这个请不要错怪JS，索尼卖机器就是让你买正版UMD游戏的，没配记忆棒是很正常的行为。当初有配记忆棒的是PSP-1000的豪华版，但也仅配了根32MB的记忆棒，主要是为了进行游戏存档。当然，如果你买的是限定版，或者其他特殊版本，那么配件请查阅包装说明，是否有记忆棒和其他周边是不一定的，但这些周边的价格其实也都加到了机器上面，因此这些特殊版本大多不便宜。

而PSP go的标准版包装内含有：主机×1、电源适配器（以及电源线）×1、专用USB线×1以及相关说明书及保修注意等小册子一套。与PSP-2000及3000有所不同，PSP go机身内置16GB闪存以及不可拆卸的锂离子电池，并且由于充电端口与USB端口合并，故而在包装内增加了USB线的配置。

总结

请把店家的开口报价全当放屁。第一次报价，无论报高报低一样回头可以忽悠你。报价高的不一定是JS，报价最低的一定有猫腻。购机前请务必了解当地的市场行情价，并且在商家报价之后询问详细的配置。

偷梁换柱，比魔术更精彩（一）

郑小太：老板，PSP-3000多少钱啊？

老板C：1180！

郑小太：有没得便宜啊？

老板C：实价了，最低算你1160了！

郑小太：切，前面一家才报1140，你比他便宜我就在你这里买。

老板C：小哥懂行，看来我是没啥可赚的，算你1120元。就当作个熟客，以后介绍朋友来买啊！

郑小太：好吧，拿新机出来我看看吧。

老板：好，都是现货。

郑小太：这个电池是原装的么？

老板C：当然是原装啦，我这里专门放了一块组装电池来做比较，你看一下就知道真假啦。

郑小太：确实，组装的做工差很多呢。

点评

在购机时，将主机包装内的原装配件更换为组装的，再以高价在市场上出售原装配件牟取暴利的伎俩是最常见的，因为大家对主机本身的警惕性都很高，翻新二手很难得逞，而电池充电器等则往往被购买者忽视，成为调包计的重灾区。

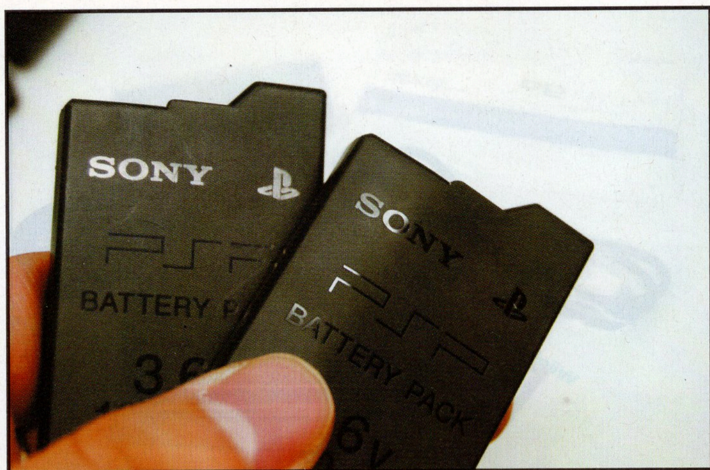
也许读者们以为郑小太成功避免了买到组装电池，那么这就大错特错了。事实上，郑小太买回去的其实还是组装电池，老板用高仿电池先将主机包装内的原装电池调了包，然后故意在柜台里放了一块低仿电池。那种低仿电池属于任何人一眼都能看出这块电池不是原装货的级别。而相比之下，足可以假乱真的高仿电池就变成了玩家心目中的原装电池。所以，购机前请先了解真正的"原装电池"长成什么样子。

小贴士

真假电池辨别指南



从左往右依次是欧版、美版以及港版主机包装内所附带的原装电池，而下方正中央的那块则是组装电池。从外表上对三块电池进行观察，并不能发现有太大的差异，但稍加用心，还是可以发现第三块电池的做工要略显粗糙。



▲图中左为组装，右为原装。

电池的PS LOGO：原装电池的LOGO刻印清晰，富有立体感；组装电池的LOGO刻印模糊，仔细观察将发现字母“S”的边沿处存在缺失，没有立体感。



▲图中左为组装，右为原装。

电池的正负极标志：原装电池的圆形凹陷轮廓清晰，边沿成圆柱形；而组装电池的凹陷边沿咋是呈倒圆台形。


▲图中上为组装，下为原装。

电池的金手指挡板：原装电池的金手指挡板两侧都有专门设计的坡度，中间缝隙较小，难以看见金手指的全部；而组装电池则几乎就是直角，缝隙较大，能很清楚地看到金色的金手指。


▲图中左下为组装电池，右上方为原装电池。

电池侧面的铸孔：原装电池左右两侧各有四个铸孔，共计八个，并且颗粒清晰；组装电池的侧面现在也有四个，但颗粒较大并且十分模糊。

比较完做工我们再来看电池的标签，不同地区版本的主机的背部标签上的文字及图案有着较大的区别。

日版主机中附带的电池，中间的蓝条是最为显著的特征。并且，电池警告标识完全使用日文书写，大意为“请勿将电池进行加热，请勿随意拆解电池，请勿短路正负极，请勿将电池放置在60摄氏度以上的环境中，请务必使用指定的设备对电池进行充放电。索尼的相关商标书写为“Sony Computer Entertainment Inc.”。除此以外，日版主机的电池产地为中国（Made In China）。而美版主机所附带电池有一个蓝色圆圈状的标记。文字与欧版电池一样，完全使用英语书写。

港版主机所附带的电池标签为黑白两色构成，其中的警示标识为英文书写，大意与日版相同，并且还特别用英文、繁体中文、简体中文以及韩文这四种文字要求使用者“请阅读使用说明书”。而且除了英文的“Sony Computer Entertainment Inc.之外，”还用中文标注电池的归属为“索尼电脑娱乐公司”。



▲图中左为组装，右为原装。

组装电池显然是以港版主机电池的标签进行翻印的。标签印刷与港版主机所附带的电池完全相同（翻印）。由于港版与台版均属SCEH管辖，所以与台版主机的电池标签也大致相同（除了产地）。

每块电池的左下角都有方块型图案，这也是辨别电池真伪的重要标记。这种方块型图案的真正名字叫做QR码，与条形码一样是一种二维空间的图形编码标记。QR码呈正方形，只有黑白两色。在4个角落的其中3个，印有较小，像“回”字的正方图案。这3个是供解码软件作定位用的图案，使用者无需对准，无论以任何角度扫描，资料仍可正确被读取。如果手边有一台智能手机，完全可以在手机上安装QR码识别软件对电池进行扫描，将能得到与数字编码相吻合的

一串数字。如果出现差异，则这块电池必为组装。

如果你发现你手中的电池出现以上任意一项所描述的组装电池的特征，那么这块电池便有极大可能性是组装的，满足以上任意两项则一定为组装。假若发现电池被调包，那么依旧是建议玩家换一家电玩店购买主机。但事实上，市场变化是日新月异的，也许当这篇文章发稿时，或者玩家将来购机时，已经有了更高级别的高仿电池。

偷梁换柱，比魔术更精彩（二）

郑小太：老板，机器配的电池充电器都有吧？我可要原装的！

老板C：当然有，保证原装！

郑小太：那你拿几台机器出来挑吧，我要对比一下

老板C：这样啊，稍等，我去仓库拿。

郑小太：嗯，不错，确实都是原装的。我要这台了，帮我装上电池开机测一下吧。

老板C：OK，这款电池没问题吧，给你装上喽。

郑小太：呵呵，运气不错，这台没坏点，就要这台了。

老板：看好喽，我帮你贴膜了，贴膜以后就不能换了哦？

郑小太：贴吧！

这时，郑小太正沉浸于购机的愉悦之中，而桌面上散落着数块电池和其他配件。贴膜之后，郑小太与老板进入了下一轮的战斗，开始就记忆棒与保护包等配件讨价还价。当配件选购差不多结束时，老板C突然招呼店内的另一名伙计，“A，过来，把机身序列号抄一下，机器贴个标，装起来”，然后转过头来继续对郑小太说，机器我们有质保的，贴个标以后好认。”而郑小太对此也颇感肯定。

老板C：机器帮你装好了，现在PSP-3000不能关机，否则要重新破解，所以电池我就不取下了，你以后也不要关机或者卸电池，明白不。

郑小太满意的接过机器，付过款，说了声“88”，走出了店们。一次看似满意的购机就这样圆满结束了，但事实上还是被坑了。

点评

最聪明的做法，其实就是多拿几台机器出来对比一下。因为高仿电池有一个特点，同一批次的背部序列号都是一样的。如果你发现挑了几台机器，电池序列号全都一样，那么恭喜你，你进了一家黑店。另外，先前也介绍过了，美版、日版、港版等版本的电池的背部标识都是不同的，而目前市面上的高仿电池以港版为主，但市面上销售的主机却是美版为主，所以，如果发现美版主机配的港版电池，那么也很有可能是组装电池。而如果是选择购买PSP go的玩家，由于电池属于机身内置，无法拆卸，所以无需担心电池被更换。但是，千万不要以外这样JS就拿你没办法了。可怜的同学郑小太还是“杯具”地买回了一块组装电池……

为什么呢？就在老板叫人给机器贴标时，真正的原装电池已经被伙计A调包了。而末了老板好心地提醒不要关机，其实是为了防止买家再卸下电池检查。这种手法绝对让人防不胜防。任你先前的准备工作做得多么充分还是会中招。

总结

遇到JS，他总是有办法换走你的原装配件，而大部分的玩家在购机时往往只会在开始时认真挑选，而挑完机器就忘乎所以了。所以，在装机打包时一样不可以掉以轻心，装进包里的究竟是不是你刚才选中的必须再次仔细检查才知道。不仅仅是电池，如果购买了原装贴膜，店家还可能将组膜换贴到机器上，而当膜被贴到机器上之后，是极其难以区分的。所以得看着JS贴上为止，而遇到手法高超的JS，把整台机器换掉都不是难事，所以记得挑完机器先默背下主机序列号。

版本区别有大猫腻

郑小太：老板，你家PSP-3000有啥版本？

老板A：日版、港版、美版都有啊！你要什么版本呢？

郑小太：哪个版本好点啊？

老板A：拿美版喽，美版便宜点，其实机器都差不多呢。

郑小太：我听说日版的好一点，是这样子吗？

老板A：嗯，相对质量更好一些，坏点啊，按键啊，会好一些。不是都说日本的机器都是一级品留日本、二极品出欧美，三级品清给东南亚。

郑小太：嗯，是这样子说的。那么，日版的多少钱呢？

老板A：会比较贵哦，日版单机要1320元了。我劝你拿欧版喽，虽然差点，但只要1200元就可以了。

郑小太：差这么多啊，老板能便宜点不。

老板A：实价啊，一分没报高给你。日版机确实是比较贵的，PSP在日本的价格本来就比欧洲贵的。

郑小太：便宜点嘛，我预算没那么多的。

老板A：看你真心想要，算你整数1300元了。没法再低了，这可是日版一级品来着。

郑小太：好吧，就图个质量好吧。不好，钱不够，还是要欧版吧。老板能包个点不？

老板A：行吧，机器你挑好，回去其他问题我们可不负责的哦。

郑小太：我听说港版可以在国内保修，是这样的吗？

老板A：是这样的，港版可以全国联保，不过大陆这边索尼还是要收钱的，毕竟不是国内卖的行货，要免费保修得自己去香港处理。

郑小太：这样也不错了，毕竟索尼来修会比较可靠一点的。那么港版的多少钱啊。

老板A：港版有两种，一种是有保修的港行，一种是港水。港行要1360，港水只要1220。

郑小太：港行跟港水有什么区别呢？这还有差价啊？



■PSP-3006港行包装的右下角有行货标识贴纸。

老板A：当然啦，你没买过手机吗？港行是香港那边正规代理卖的机器，打过税的，可以全国联保；港水是香港那边小店卖的，没打过税，没联保，只能你自己带过去修，就算给钱修大陆这边的服务站都是不修的。

郑小太：怎么区别呢？

老板A：包装盒上会有贴行货标识的，并且三码合一的才是真正港行！



■PSP-3006港行在背部贴有质保服务条款。

点评

事实上，各版本主机间不存在机能以及质量上的差异。各个版本存在的价格差异，是由于汇率变化，以及渠道附加成本造成（例如运费）的，并不是价格贵的就一定质量好。另外，目前也没有任何实际调查结果及文件说明，PSP等主机存在“一级品留日本、二级品出欧美，三级品清给东南亚”的出厂筛选政策。

目前，各地区版本主机均为中国制造，日版主机一样“MADE IN CHINA”。但随机搭配的电池存在有日本制造（但并不限于日版主机）。这些主机之间在整体质量上不存在等级差异。但在个体之间会存在一定的做工区别，所以单单只能一两台主机进行对比得出的结论是不能作为判断依据的。同时，各版本主机也不存在机能上的差异，所搭配的电源适配器（变压器）均为宽电压版，支持在全球各地直接使用，只是插头根据各地区标准不同有所区别（包含大陆地区）。

但在功能上，各版本有些许差别。例如亚洲地区的各版本主机与欧美地区版本之间最为明显的区别就是○键与×键的按键功能正好相反的：亚洲地区的主机○键表示确定，而×键表示取消，而在欧美地区版本的主机上，则是×键表示确定，○键取消（安装自制系统后可以进行切换，详见本书自制系统部分介绍）。

除此以外，不同地区版本的主机，在系统初始化之后的系统默认设置上不同的。如果是港版主机，初始化系统设置之后进行主机设置，默认的语言将是英文，而时区则是“GMT +8:00 Hong Kong”（香港与北京一样属于东八区），而日版主机的系统默认语言则为日语，时区则是“GMT +9:00 东京”（东九区）。

PSP的UMD游戏没有区码限制，即便是未破解的日版主机也可以直接运行美版游戏。但UMD电影（UMD VIDEO，普通的MP4视频无妨）存在区码限制，不同区域版本的主机仅能播放对应该地区的UMD电影。破解后使用自制固件才能进行跨区域播放。

UMD电影分区：

0区：全球　（即无区码限制）
1区：美国、加拿大
2区：英国、欧洲、日本、中东、埃及、南非、格陵兰岛
3区：香港、台湾、韩国、菲律宾、印度尼西亚
4区：澳大利亚、新西兰、太平洋岛屿、南美
5区：俄罗斯、东欧、印度、非洲的大部分国家、朝鲜、外蒙古
6区：中国

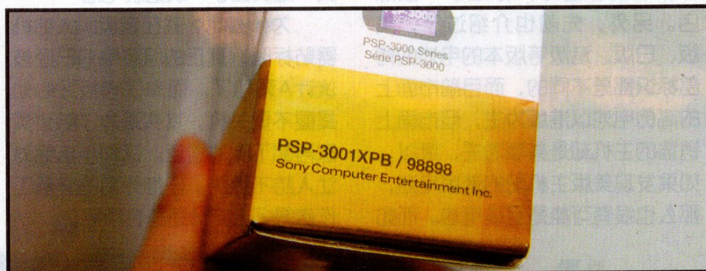
至于港版主机，或者说是港行主机专享的“全国联保”服务，根本就不存在。因为PSP没有正式在大陆发售（没有通过相关部门的审批），所以在大陆销售的产品当中就不存在“PSP”这件商品，大陆的索尼维修站没有备用零件，而相关技术人员也没有经过专门培训来进行保修服务。至于想买了港版主机可以到香港进行保修的朋友，不妨掂量一下自己去香港的往返路费和其他时间损耗，到底是否值得。如果觉得划算再决定购买购买港版，而如果根本就不那么方便去到香港的朋友，差价足够在大陆进行简单的维修了。

小贴士

如何区分主机版本

在PSP包装上，PSP-2000及3000的机身下部（PSP go在滑盖内侧），序列号条码，以及电池舱内（PSP go没有电池舱）都清晰地标注出了这台主机的地区版本，与索尼的其他游戏主机一样，末位数字即是该主机的地区版本编号，比如我们常见的港版PSP-3000，真正的编号是PSP-3006，而最近较为便宜的美版则是PSP-3001。

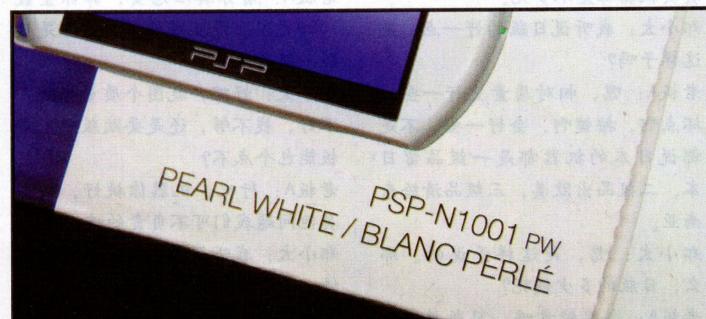
0——日本，如：PSP-2000，PSP-3000，PSP-N1000；
1——北美（含加拿大），如：PSP-2001，PSP-3001，PSP-N1001；
2——澳洲（含新西兰），如：PSP-2002，PSP-3002，PSP-N1002；
3——英国，如：PSP-2003，PSP-3003，PSP-N1003；
4——欧洲（含除英国外的绝大部分欧洲国家），如PSP-2004，PSP-3004，PSP-N1004；
5——韩国，如：PSP-2005，PSP-3005，PSP-N1005；
6——香港（以及新加坡），如：PSP-2006，PSP-3006，PSP-N1006；
7——台湾，如：PSP-2007，PSP-3007，PSP-N1007；
8——俄罗斯，如：PSP-2008，PSP-3008，PSP-N1008；



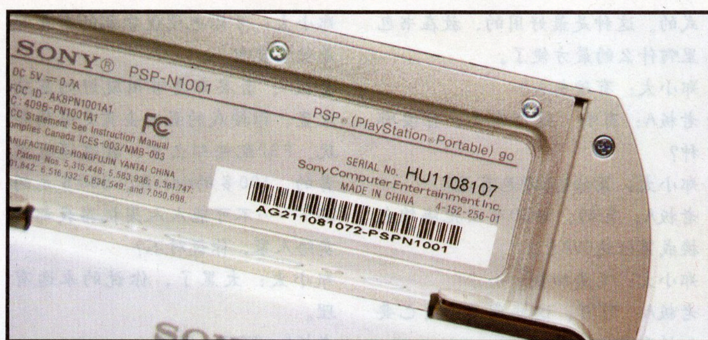
▲包装盒正面的右侧将标有主机版本。



▲机身底部的编号。



▲美版PSP go的编号为PSP-N1001



▲PSP go滑盖内侧不仅有序列号，主机其他信息也会在这里标注。

总结

不要进门就告诉店家，你想要的型号。你想要的版本，店家一定会卖贵给你。谁让你这么想要来着？而如果你想要的版本店家没货，或者你不愿意高价购买，那么店家就会转而推销他最有利润空间的版本或者你根本不了解的版本，因为你已经有了先前高价版本的概念了，接下去向你推销任何低价版本你都不会觉得太贵，你也许查过港版、日版、美版的售价，但JS往往会给你搞出你意想不到的版本，例如韩版。

包点加价惨无人道

郑小太与老板谈好了价格开始挑机……

郑小太：老板，这台PSP屏幕有点啊？换一台吧。

老板A：索尼出厂的时候就在说明书上写明白了，有坏点是正常现象。我们只是卖机器的，进货时我们也没得挑啊。

郑小太：这个我明白，但是有点的很不爽呢！

老板A：这个我也没办法啊，机器不是我造的。而且谁都知道有点是很正常的，都像你这样换着挑，剩下有点的我卖给谁啊？

郑小太：你悄悄塞给不知道的不就好了嘛。

老板A：那样才不道德呢，你今天过来买机器，我就直接塞台有点的给你你乐意吗？

郑小太：这也没错。可是我真的不想要这台机器……

老板A：这样吧，加个50元，我这里的挑到你满意为止，如何？

郑小太：好吧。

点评

尽管很多玩家并没有亲眼见过“坏点”，但一定听说过PSP的坏点现象十分严重，相信屏幕坏点一直以来也是玩家们购机时颇为在意的事情之一。那么，坏点到底是怎么一回事呢？

无论是PSP－2000还是PSP－3000，使用的都是夏普ASV超广可视角液晶屏幕作为显示设备，其分辨率高达480×272。但也正因为如此，这类液晶的良品率一直以来都并不理想。大部分的PSP主机的屏幕上总会存在那么几个显示不正常的小点，或始终呈现黑色、或在全黑的图像区域内“大放光彩”，而或者一直显示为绿色或者红色等特殊颜色，而它们便是传说中的“坏点”。

要解释为何会有坏点，这必须先从液晶的成像原理说起。液晶每个像素都是由红、绿、蓝三个像素单元组成，通过三个像素单元的不同的明暗调节，三种色彩的便构成RGB关系，在我们眼睛里呈现出千变万化的颜色。PSP的液晶屏幕中的实际像素单元的数目是480×272×3＝391680个。而每个像素单元都对应有自己的驱动管，在生产当中，现有工艺技术水平不可避免的将出现或多或少的工作异常的驱动管。如果三个像素单元的驱动管的均出现了亮度过大的情况，那么变会出现白色的亮点；如果其中一个到两个无法点亮，那么就会出现偏色的彩点；而如果三个驱动管均无法点亮，那么就将出现黑色的暗点。亮点、彩点、暗点其实都是坏点的一种。从现有的液晶制造工艺来说，坏点的出现确实是无法避免的。

目前，检测液晶是否存在坏点的最佳办法是在购机前先准备好一枚记忆棒，将五张分别为纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿的JPG图片拷贝至记忆棒上的PSP\PICTURE目录下。然后在PSP主机的“照片”栏目下，打开图片，按照从边沿到中间的顺序，逐“圈”向内检测屏幕上是否有出现异常的小点存在。



▲通过纯色图片来检查屏幕上的坏点。

总结

坏点问题，对于JS来说确实也是很无奈的。但买家请在购机前需要事先与店家询问是否包点，如果店家不肯包点的话，不妨多走几家店。但一旦开始挑机了再提坏点，多半是要加钱才能解决的。

配件水分最大

郑小太：老板PSP－3000多少钱啊？

老板A：1160。

郑小太：配不配记忆棒啊？

老板A：不配，另外买的。

郑小太：其他家都有配的啊，你家怎么不配呢？

老板A：那是买套餐才配的，刚才报给你的是单机价，8G棒单买160元。

郑小太：这么贵啊，你家套餐什么价格？

老板A：1380元，全套配齐，8G高速棒、贴膜、耳机、海绵包、挂绳、数据线。

郑小太：能不能便宜点啦。

老板A：就要这些了么？

郑小太：是啊，便宜点啦，经常光顾的嘛。

老板A：1350元给你啦。

郑小太：怎么记忆棒是黑卡啊，不是红卡吗？

老板A：黑色MK2的是高速棒，红色的那种是超高速棒，也叫极速棒。

郑小太：是这样吗，我看我同学都是红卡。

老板A：MK2的读写速度已经到了9MB/s了，肯定不拖慢的，所以这种叫高速卡，还有没标MARK2字样的，那种卡读写才2MB/s，那种卡玩游戏会死机。

郑小太：极速卡是多少的速度？

老板A：14MB/s。

郑小太：多这么多啊？

老板A：MK2够用了，真的。

郑小太：还是想要极速的……

老板A：价格不一样的呢。

郑小太：多多少？

老板A：多20元……

郑小太：也不是太多，多就多吧，还是速度高点的好。对了，给我配的是组膜吗？

老板A：那肯定的，Hori原装膜单卖都要60元一张，哪一家店都没有用原装膜配套餐的，加进去报价直接把客人吓跑了。

郑小太：也是，原装组装差别大么？

老板A：你看我店里的机器上的贴膜如何？清晰不？

郑小太：还成，就是边缘气泡多了点。

老板A：嗯，你识货，组膜透光度不比原装的差，就是质量差点，不是很耐磨，而且比较硬，贴到2000和3000的屏幕边沿必然会有气泡。

郑小太：太贵……原装有便宜点的么？

老板A：不如拿其他品牌的喽，像北通、PEGA、莱仕达，价格也便宜点，只要48。你一起买再加30元就好了。

郑小太：行吧，看着舒服一些。对了老板，海绵包就这个吗，怎么这么薄的啊？

老板A：就是这个啊，PSP-1000豪华版索尼给配的保护包就是这种款式的。这种是最好用的，放在书包里啊什么的最方便了。

郑小太：有硬包么？

老板A：有啊，这些都是，你要哪种？

郑小太：莱仕达EVA包有没？

老板A：有的，加20可以把海绵包换成莱仕达EVA包。

郑小太：又要加钱……

老板A：呵呵，这些都是你自己要加的啊。

郑小太：可你也没说你配的套餐都是便宜货啊……

老板A：套餐都是够用就好的基础配置，你按我的买回去肯定够用能玩。PSP配件那么多，我这还有更贵的，100多的Hori包、500多元的GPS……不可能人人买机器我都强卖给人家，你说对不？

郑小太：太黑了，你说的永远有理。

老板A：呵呵，实话。



▲黑色的MK2高速棒与红色HG极速棒。

点评

一般情况下，电玩店内所提供的套餐配置都仅仅是能满足最最基础的需求。例如性能尚可的MARK2记忆棒、国产组装贴膜，无牌海绵包或硅胶套等。玩家绝对要用的，但用起来却又不是那么"享受"的产品。而如果玩家想购买品牌商品，例如Hori贴膜、莱仕达EVA保护包等一般都是要另外掏钱购买的。而且看似加钱不多，但实际上JS都是按零售价加卖给你的，并不是"补差价"。而遇到这种事情其实跟之前的"虚假报价"的原理差不多，商家正是抓住了购机者往往只会在意主机或者淘宝的开口"报价"，希望越低越好，而往往忽视了周边配件的选购，周边配件其实才是商家利润的关键。

总结

对于周边配件的选配，就像去电脑城装电脑一样，主机、配件，具体型号，分别是多少钱，找张单子清清楚楚地列明，不要漏了，不要少了，更不要搞混了。而以下就是笔者精心设计的两款套餐，并且详细标注了当前各项配件的参考价格，相信能为不同需要的玩家提供帮助。

购机推荐配置

经济型

经济型套餐面向预算较为紧张的入门型玩家而设计，没有搭配任何多余的周边配件，无论是高仿膜还是4GB组棒，都完全能够应付普通玩家对于PSP日常使用的需求。而如果玩家有其他的需求也可以在这个基础上进行增减。

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	990元
记忆棒	8GB MK2高速棒	168元
贴膜	Hori膜（组装）	10元
保护包	Sony软包+挂绳（组装）	12元
数据线	标准USB 2.0高速连接线	10元
总计：1190元		

大众型

相对于经济型的配置，大众型的配置则是当前主流的购买选择，更加适合购机资金较为充裕的玩家。在大众套餐中，笔者特别选用了当前十分热门的8GB极速棒，无论是速度还是容量都令人满意，而线控耳机对于在日常使用中也将显得尤其方便。至于采用了带有屏蔽磁环的USB线也是充分考虑到长期使用非屏蔽线对于PSP屏幕的干扰将加快USB接口周围一圈的液晶老化，多花8元钱也是值得的。

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3001（美版）	1160元
记忆棒	16GB HG极速棒	288元
贴膜	PEGA原装贴膜	38元
耳机线控	PSP-3000专用线控耳机（高仿）	28元
保护包	莱仕达EVA保护包	28元
数据线	标准USB 2.0高速连接线（附屏蔽磁环）	18元
总计：1522元		

新潮型

对于已经拥有一台PSP-1000、PSP-2000或者3000的玩家来说，有足够闲钱的话，现在入手PSP go正是恰好时机，一来由于没有破解，主机价位处于偏低的水平，适宜入手；二来无论日后出现怎样的破解方法，第一批主机首先破解的概率肯定是最大的。由于PSP go已经内置了16GB闪存，所以就无需另外购买记忆棒产品，下列的搭配也仅为基础配置。

	品牌/型号	价格
主机	PSP-N1001（美版PSP go）	1680元
记忆棒	—	
贴膜	PEGA贴膜	38元
总计：1756元		

其他主机及周边参考报价（主机均为标配）：

主机	
PSP-2006主机（多色）	980元
PSP-3000主机（日·黑）	1220元
PSP-3001主机（美·黑）	1160元
PSP-3002主机（欧·黑）	1180元
PSP-3006主机（港·黑）	1200元
PSP-3006主机（港·白）	1460元
PSP-3006主机（港·银）	1340元
PSP-3006主机（港·红）	1440元
PSP-3006主机（港·蓝）	1400元
PSP-3006主机（港·黄）	1380元
PSP-3006主机（港·绿）	1380元
PSPN-1001主机（美·黑/白）	1680元
PSPN-1006主机（港·黑/白）	1720元

网卡	价格
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	98元

周边	价格
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	180元
PSP-2000组装TVOUT色差线	30元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	40元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	120元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元

记忆棒	价格
4GB高速MARK2组棒	88元
4GB极速HG组棒	98元
8GB高速MARK2组棒	168元
8GB极速HG组棒	188元
16GB高速MARK2组棒	248元
16GB极速HG组棒	288元
金士顿原装适配器（高速 支持8GB）	68元
金士顿组装适配器（高速 支持8GB）	22元

配件	价格
莱仕达PXN-P3013 PSP EVA主机包	67元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	48元
北通PSP-3000/PSP-2000保护硅胶套	30元
PEGA双核动力站	112元
PEGA双能充电器	180元

本文价格更新截止至2009年11月8日，各地行情不一，仅供参考。

PSP全面破解指南

也许最近几个月时间，玩家们突然发现新下载的PSP游戏全都无法运行了。难道是机器坏了吗？当然不是，其实是索尼升级了游戏的保护机制，让今年7月以后新上市的游戏需要5.55乃至6.XX系统方可运行。而由于DA在5.00 M33自制固件之后便没有再发布新的M33系列自制固件，使得很长一段时间PSP固件破解停滞不前，尽管有其他小组相继接手并开发出新的自制系统，但破解5.50以上游戏及系统仍有一定的难度。虽然出现了单独对游戏ISO进行打补丁来使低版本的自制固件支持5.50以上系统要求的方法，使玩家能够继续通过记忆棒拷贝ISO的方式运行这些期待已久的游戏热作，但这种方法较为麻烦，并且打过补丁的游戏有可能出现其他未知的BUG。现在，随着GEN小组最新自制固件的发布，这一问题终于得到了解决，只要通过简单的自制固件升级，就可以让PSP-2000，甚至PSP-3000玩到最新游戏，让玩家一劳永逸，摆脱给ISO打补丁这一重复劳动、费时费力的麻烦。

文 冷夏

PSP-1000/PSP-2000

注意：PSP-2000V3不适用本程序，即断电后需要看图片来破解的PSP-2000不可使用。）
目标系统5.50 GEN-D2

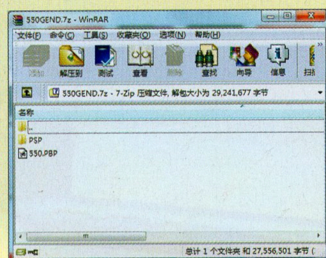
5.50 GEN-D完全安装

对应系统：4.01 M33以上版本（如为4.01 M33以下版本，请先查阅本文附录部分介绍的升级方法）。

5.50 GEN-D系统可直接运行要求系统版本为5.55和6.XX以上的最新游戏ISO，无需另外再对游戏ISO进行人工解密修改。而对于先前已经修改过的ISO，5.50 GEN-D亦能够支持。除此以外，5.50 GEN-D系统还修正了早先5.50 GEN-C存在的诸多问题，增强系统稳定性，《钢之炼金术师 信赖的人》、《伊苏7》、《灵魂能力 破碎的宿命》、《GT赛车PSP》，《潜龙谍影 和平行者》体验版等游戏出现的问题都得到了解决。

步骤详解

1.在光盘“实用软件”目录中，找到名为“550GEND.7z”的压缩包，并将其解压缩。

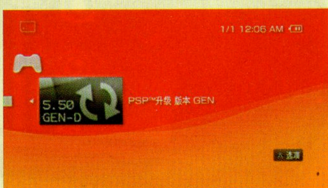


2.将PSP通过USB连线与电脑相连，选择系统固件下的“设定”→“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为可移动磁盘。

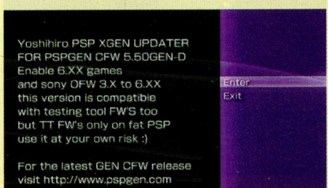
3.将压缩包解压至记忆棒根目录内，保证550.PBP文件在磁盘根目录，并且将主升级文件EBOOT.PBP放置于PSP\GAME\UPDATE\文件夹内。

4.由于升级过程中不可断电，断电可能导致PSP损坏，所以需要令电池电量在75%以上，并推荐插上充电器进行刷机。

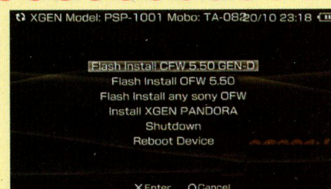
5.然后启动PSP，在“游戏”→“Memory Stick”，中找到“5.50 GEN-D”的“PSP升级版本 GEN”程序，



6.启动后，会先看到此画面，选择ENTER，按×键进入刷机菜单。



7.选择第一项“Flash Install CFW 5.50 GEN-D”，按×键开始升级系统至5.50GEN-D。切记，在此过程中不可断电：卸电池、拔电源，否则将导致PSP无法启动（变砖）。



刷机菜单说明

1.Flash Install CFW 5.50 GEN-D：安装5.50GEN-D系统

2.Flash Install OFW 5.50：安装5.50官方系统

3.Flash Install any sony OFW：安装3.XX至6.10任意版本的官方系统，需要将官方固件升级包命名为EBOOT.PBP，并且复制到记忆棒根目录下。

4.Install XGEN PANDORA：修改神电V8，使其直接支持刷写5.50GEN-D系统

（说明：请先制作M33版DC V8，然后运行此选项，再进入神电界面，会发现已经是5.50GEN-D版本的神电，制作神电V8需要的工具软件均已在光盘中收录。）

5.Shutdown：关闭PSP

6.Reboot device ：重新启动PSP

8.稍等片刻后完成刷机过程，按下×键关闭PSP后再次重启，这时进入“设定”→“主机设定”→“系统信息”中查看系统信息，固件版本已经成为5.50 GEN-D(Full)了。



5.50 GEN-D2升级安装

对应系统：5.50 GEN-D

更新内容

修正了破解《新世纪福音战士 序》的盗版检测功能；

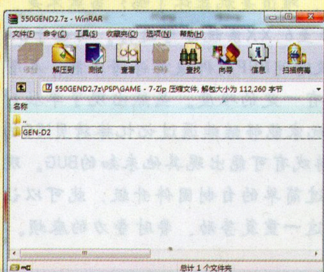
修正了部分游戏无线联机时出现死循环的情况，包括：《职业进化足球2009》、《FIFA10》、《机车风暴 极地先锋》、《横行霸道 唐人街战争》等；

修正了5.5X及6.XX游戏视频输出的问题，例如《横行霸道 唐人街战争》；

修正了恢复模式菜单中关于制作神奇电池以及恢复为普通电池的功能。

步骤详解

1.在光盘“实用软件”目录中，找到名为“550GEND2.7z”的压缩包，并将其解压缩。



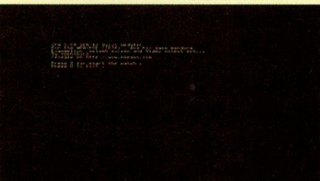
2.将PSP通过USB连线与电脑相连，选择系统固件下的“设定”→“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为可移动磁盘。

3.将压缩包解压至记忆棒根目录内，保证主升级文件EBOOT.PBP放置于PSP\GAME\GEN-D2文件夹内。

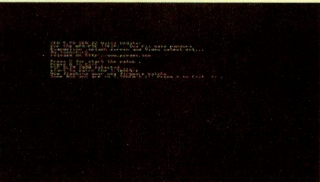
4.然后启动PSP，在“游戏”→“Memory Stick”中找到“5.50 GEN-D2”的“Quick Updater 5.50GEN D2”程序，



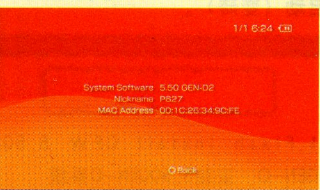
5.启动后看到此画面，按×键开始安装升级补丁。



6.看到此画面，表示安装已经完成，按×键可退出升级程序。



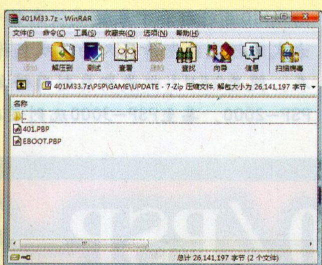
7.稍等片刻后完成刷机过程，按下×键关闭PSP后再次重启，这时进入“设定”→“主机设定”→“系统信息”中查看系统信息，固件版本已经成为5.50 GEN-D2了。



4.01 M33升级安装

对于5.50 GEN-D系统安装需要对应系统在4.01 M33以上版本，所以对于早先买回PSP就没升级过系统的玩家，需要先升级至4.01M33后方可继续升级5.50 GEN-D2。当然，你也可以直接通过神奇电池V8将PSP直接升级到5.00 M33自制固件，神电的安装之前我们已经多次做过介绍，这里不再赘述，仅在光盘附上神电V8安装所需所有软件。

1.在光盘“实用软件”目录中，找到名为“401M33.7z”的压缩包，并将其解压缩。



2.将PSP通过USB连线与电脑相连，选择系统固件下的“设定”→“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为可移动磁盘。

3.将压缩包解压至记忆棒根目录内，确保已将主升级文件EBOOT.PBP以及401.PBP放置于PSP\GAME\UPDATE\文件夹内。

4.由于升级过程中不可断电，断电可能导致PSP损坏，所以需要电池电量在78%以上，并推荐插上充电器进行刷机。

5.然后启动PSP，在“游戏”→“Memory Stick”中找到“4.01 M33”的“PSP升级版本 4.01”程序并启动。

6.程序自检后提示是否升级，按×开始调用官方升级程序进行升级，完毕后按○重启。切记，在此过程中不可断电，不能卸电池、拔电源，否则将导致PSP无法启动（变砖）。

7.重启后进入“设定”→“主机设定”→“系统信息”中查看系统信息，固件版本已经成为4.01 M33了。



PSP-3000/PSP-2000V3

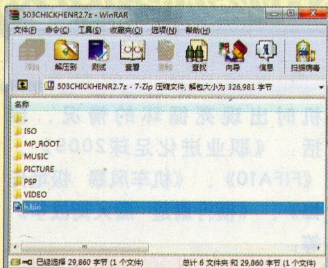


图片引导安装5.03 ChickHen R2

对应系统：5.03官方系统

1.在光盘“实用软件”目录中，找到名为“503CHICKHENR2.7z”的压缩包，并将其解压缩。

2.将PSP通过USB连线与电脑相连，选择系统固件下的“设定”→“USB连接”，将记忆棒在电脑上识别为可移动磁盘。

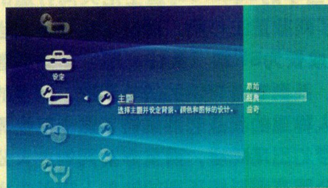


3.将压缩包解压至记忆棒根目录内，保证主引导文件H.BIN位于记忆棒根目录，而引导用的TIFF图片放置于“PSP\PHOTO\ChickHEN\”文件夹内。

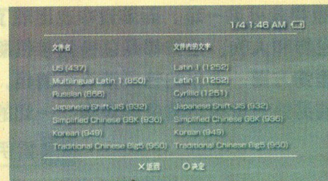
4.将系统恢复初始设定，操作方法为依次选择“设定”→“主机设定”→“恢复初始设定”，之后选两次“是”确认，等待系统自动重启。



5.请将系统主题设为“经典”，操作方法为点击“设定”→“主题设定”→“主题”，选择第二项“经典”。

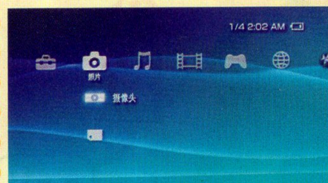


6．请将系统文字编码设为“850”，操作方法为选择“设定”→“主机设定”→“文字设定”，选择第二项“Multilingual Latin 1（850）”。



7．浏览图片，激活破解代码，操作方法如下：

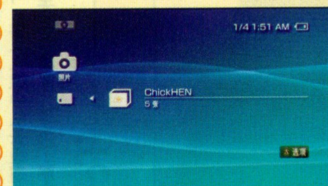
◎选择系统“照片”；



◎按○键或×键，进入“Memory Stick”；

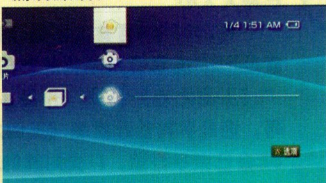


◎当看到“ChickHen”文件夹后，请不要立即进入，等待大约2秒钟，你可以看到右下角出现一个黑

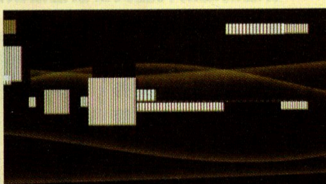


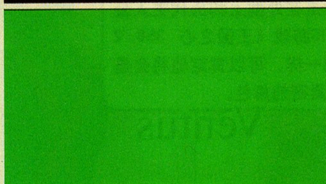
色方块状图标“选项/Option”，静待其出现并自动消失；

◎待其消失后，请按方向键“→”进入“ChickHen”文件夹，然后立即按方向键的“↓”，将光标拖动至最后一张图片，等待漏洞激活；



◎如果成功，约1秒后，屏幕图像将先出现黑白条纹屏幕，然后变绿；

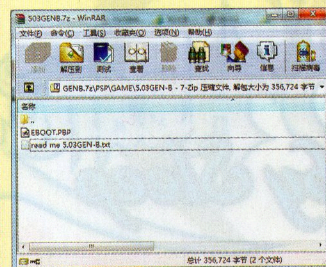




◎随后自动重启系统进入可以运行刷机软件的破解系统“5.03 ChickHEN R2”。启动ChickHEN R2比较考验玩家人品，而且方法、技巧不尽相同，如果启动不成功，稍等片刻PSP会自动关机，重新执行如上步骤即可。大家一定要多些耐心，反复尝试，寻找适合自己PSP的高成功率启动方式。



1．在光盘“实用软件”目录中，找到名为“503GENB.7z”的压缩包，并将其解压缩。

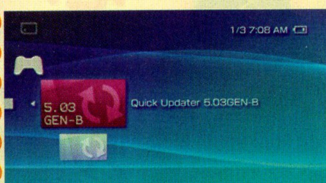


2．将PSP通过USB连线与电脑相连，选择系统固件下的“设定”→“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为可移动磁盘。

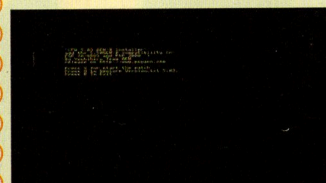
3．将压缩包解压至记忆棒根目录内，保证主升级文件EBOOT.PBP放置于PSP\GAME\5.03GEN-B\文件夹内。

4．保证电量在50%以上，并且在连接PSP电源的情况下按下×键开始刷写自制固件的过程。升级过程千万不能断电，断电可能导致PSP损坏，所以推荐插上充电器进行刷机。

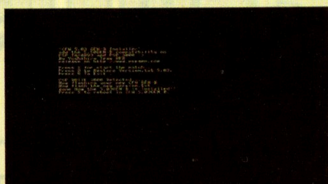
5．然后启动PSP，在“游戏”→“Memory Stick”，中找到“5.03 GEN-B”的“Quick Updater 5.03 GEN-B”程序，



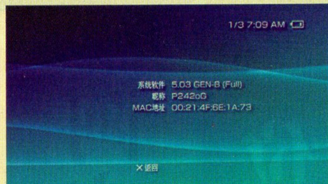
6．启动后看到此画面，按×键开始安装升级补丁。



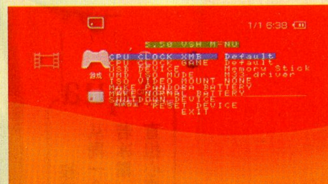
7．看到此画面，表示安装已经完成，再次按下×键，退出会进入5.03 GEN-B自制系统界面。之后再启动“Quick Updater 5.03GEN-B”则无需再次安装，直接就能进入5.03 GEN-B虚拟自制固件。

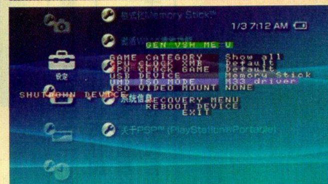


8．这时进入“设定”→“主机设定”→“系统信息”中查看系统信息，固件版本已经成为5.03 GEN-B（FULL）了。



9．无论是PSP-2000的5.50 GEN-D2还是PSP-3000的5.03 GEN-B。如果升级后发现无法运行ISO游戏，提示“错误代码80020321”，请在XMB界面按select呼出VSH MENU，然后“UMD ISO MODE”选择“M33 DRIVER”或者“SONY NP9660”。如果还是无法运行，请在关机后按住START+SELECT+□+△四键启动PSP进行彻底的重置，之后再激活5.03 ChickHen R2并运行5.03 GEN-B虚拟自制固件即可。

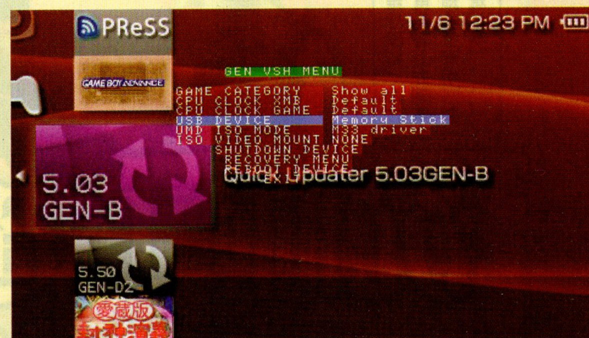




安装启动虚拟自制固件5.03 GEN-B

对应系统：5.03 ChickHen R2

5.03 GEN-B对应PSP-2000V3以及PSP-3000，该自制系统以官方5.03系统为核心，兼容5.03官方系统的各项功能，同时也包含先前的自制系统5.03 GEN-A的各项功能（例如玩ISO游戏）。5.03 GEN-B最大的改进就在于成功支持需要5.55及6.XX以上系统才可运行的游戏ISO以及包含有正版校验机制的最新游戏，例如《新世纪福音战士 序》以及《钢之炼金术师 信赖的人》，实际兼容性等同于PSP-1000及PSP-2000使用的完全安装版5.50 GEN-D2一样。5.03 GEN-B安装需要主机通过TIFF漏洞先刷为“5.03 ChickHen R2”系统方可进行。



DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

RPG

王国之心 梦中诞生
キングダム ハーツ Birth by Sleep

Square Enix	预定2010年1月9日	日版	1～3人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：未定	

“《王国之心》系列”是由当年的Square与迪士尼共同打造的传奇大作，在PS2平台一共推出了两款正统作品，而在掌机平台上也先后推出了两款外传，如今已经成长为SE继《最终幻想》、《勇者斗恶龙》之后的第三大招牌RPG。系列有着爽快的战斗系统、深邃的世界观和出色的剧情，另一个令人称道的就是它那集结了迪士尼世界和《最终幻想》世界人气角色的梦幻出场阵容，而贯穿系列的主人公索拉、令人心生同情的影之主人公罗克萨斯等系列的独创人物形象也已深入人心。

自2007年9月首次披露以来，这款《王国之心 梦中诞生》就一直是PSP玩家们所期待的热门大作，而它也是在PSP上推出的首款“《王国之心》系列”作品。尽管它未被冠以“3”或“0”这个序号，但是和其他掌机版《王国之心》采用了外包的形式不同，本作由SE自己亲手打造，厂商对其的重视程度可见一斑。而游戏中也出现了不少首次在系列中登场的迪士尼世界和人物，这些都是以往的掌机版所不曾拥有的“特别待遇”。在剧情方面，本作的性质接近于前传，讲述的是历代主人公索拉活跃之前另外三位键刃勇者的故事，一切的传奇，都将从本作开始——

文 雷伊

三位主人公

和之前所有作品不同，本作首次起用了三位主人公，他们均是被「键刃」（Keyblade，具有钥匙形状的武器）所选中的勇者，并且都师从于同一位键刃大师。在游戏中，三位主角将单独行动，玩家并不是通过切换来随时操作他们，而是在他们各自的路线中单独操作其一来从他的视角体验故事。据制作人野村哲也表示，每个主人公路线的通关时间大约在15小时左右。

阿库娅 Aqua

被键刃选中的勇者之一，与维恩图斯、泰拉师从同一个大师。性格认真仔细，虽然看上去有些冷若冰霜，但她对维恩图斯和泰拉却非常亲切，并一直担心牵挂着两人。名字的含义是「水」。

维恩图斯 Ventus

三人中年纪最小的一个，性格单纯开朗，对各种事物都抱有浓厚的兴趣，泰拉和阿库娅平时都简称他“维恩”。反手操作键刃，就和他名字的含义是“风”一样，他是一名速度见长的角色。而他最引人注目的一个地方，就是在外型上和历代主人公索拉的无存罗克萨斯（NDS游戏《王国之心 358/2天》的主人公）几乎一模一样，可以肯定他将会是一个和系列剧情联系非常紧密的角色。

泰拉 Terra

操纵键刃的青年，三人中年纪最大的一个，是三人组中队长级别的人物。另外，对维恩图斯来说，他也是个兄长一般的人物。虽然平时看上去非常冷静，但为了朋友他会毫不犹豫地拿起武器。名字的含义是「大地」。

沉睡于遥远的过去 所有传奇的开始

Land of Departure 启程之地

"启程之地"是本作故事开始的地方，由于本作在性质上属于前传，所以后来索拉、罗克萨斯等人的故事也都会起源于此。泰拉、维恩图斯、阿库娅三位全新的主人公将在这里揭开整个系列的序幕。

大师·埃拉库斯





▲大师·埃拉库斯命令泰拉和阿库娅前去追踪大师·塞阿诺特，并对付本作的神秘敌人Unversed。

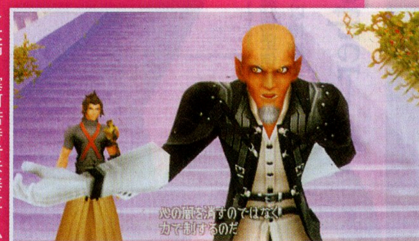
▲维恩虽然也是键刃使用者之一，但是功力还不够，因此这次师父并没有派他行动，但维恩却不服从命令，不顾阻拦独自开始了寻找大师·塞阿诺特的旅程。

Master-Eraqus

键刃大师（Keyblade Master）之一，泰拉、维恩、阿库娅三人的师父，穿着上和泰拉一样较为偏向日式。在世界发生异变之后，他觉得在异变发生同时失去踪影的大师·塞阿诺特一定知道些什么，所以命令泰拉和阿库娅前去寻找他的下落。埃拉库斯的长相和《最终幻想》之父「小胡子」坂口博信非常神似，而且他的名字几乎就是把Square倒了过来而已，莫非SE至今仍对坂口当年差点弄倒了Square而耿耿于怀，从而制造了这个捏他？

泰拉篇的故事

泰拉见到了大师·塞阿诺特，塞阿诺特对他心中存在的黑暗提出了建议。泰拉的内心会以此契机而产生变化吗？



▶大师·塞阿诺特告诉泰拉，心中的黑暗并不是消去的，而是用力量来控制的。



瓦尼塔斯

阿库娅篇的故事



▲五角星形状的护身符，有种似曾相识的感觉。

仿佛感觉到以后将发生什么，阿库娅将象征着再度相逢的护身符交给了泰拉和维恩。护身符的样子和后来凯莉交给索拉的"约定的护身符"非常相似。

大师·塞阿诺特

Master Xehanort

具有金色瞳孔的键刃大师之一，与大师·埃拉库斯是熟人。作为泰拉和阿库娅的"大师承认试验"的见证人，被邀请来到了启程之地。他似乎和世界的异变有着什么关系。早在《王国之心Ⅱ》中就已经有塞阿诺特登场，但是本作中的这位大师无论在长相还是年龄上都与之有很大差别，而且虽然故事比《Ⅱ》要早很多，但这位塞阿诺特却比《Ⅱ》里的要老不少，这也是一个非常耐人寻味的谜。



▶瓦尼塔斯告诉维恩预言的目的不明，很有可能是想引诱他独自离开启程之地。

维恩图斯篇的故事

维恩从等候在房间里的瓦尼塔斯那里听到了关于泰拉的不详预言，正是因为这个预言，他才下定了展开冒险的决心。

Vanitas

大师·塞阿诺特惟一的弟子。在《王国之心Ⅱ 最终混合版》中，可以看到他和大师·塞阿诺特一起，与泰拉等三人对峙的场面。浑身被红黑色的盔甲包围，仔细看的话会发现穿着和进入暗黑状态的利库（系列主人公索拉的好友）非常相似。名字在拉丁语中是"空虚"、"虚无"的意思。

TIPS 《王国之心》系列：系列的前两作都是在PS2平台发售，而衔接前两部正统作剧情的《王国之心 记忆之链》则作为外传最早诞生于GBA平台，之后又于PS2以全3D的方式进行重制。今年年中，首次以索拉以外的人物作为主人公的系列外传《王国之心 358/2天》在NDS平台发售，在剧情上与《王国之心Ⅱ》及《记忆之链》有着相当紧密的联系。

梦幻城堡

Castle of Dreams

《灰姑娘》的世界此次是首度出现在“《王国之心》系列”中，玩家们可以在“梦幻城堡”中展开冒险。泰拉、维恩和阿库娅三人会分别遇到仙杜瑞拉，并用自己的方式帮助她参加舞会。

仙女教母 Fairy Godmother

能够自由操纵魔法杖的仙女，出现在单纯地坚信着自己梦想的仙杜瑞拉面前，对她施放了效果可以持续到0点的魔法。

仙杜瑞拉 Cinderella

坚信着幸福总有一天会降临在自己头上的少女。被继母和两个姐姐欺负，要干遍所有家务。用魔法之力穿上晚装，在舞会上遇到了王子，但这样的魔法却有着时间限制……

维恩图斯篇的故事

王宫里马上就要召开舞会了，仙杜瑞拉却被继母和两个姐姐命令打扫屋子没法抽身，就连准备晚装的时间都没有。于是，维恩和杰克决定帮她寻找制作晚装的材料。

シンデレラ　忙しそうだね

▲制作衣服的材料所在的房间有露西法把守着，注意看维恩的身高，变得和老鼠杰克差不多了，看来这个世界也有令身体变小的机关存在。

露西法 Lucifer

仙杜瑞拉的继母喂养的、有点狡猾的猫。在原作中不仅会妨碍仙杜瑞拉，也将她喂养的小鸟和老鼠视为敌人。仙杜瑞拉的爱犬布鲁诺是它的天敌。

杰克 Jaq

住在仙杜瑞拉家中的老鼠们的头儿。对平时经常照顾它的仙杜瑞拉非常感激，总希望能够为她做点什么。

迷人王子 Prince Charming

王国的王子。在舞会上邂逅仙杜瑞拉并一见钟情。将仙杜瑞拉留下的水晶鞋作为线索，一直寻找着她并希望能够与她结婚。

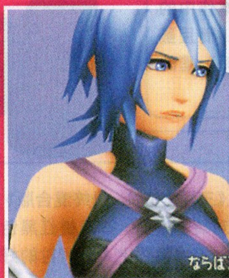
泰拉篇的故事

泰拉认为寻找大师·塞阿诺特的关键线索是“纯粹的光之心”，在不断对追寻光之心的过程中，他感觉到了仙杜瑞拉的内心就充满了这种光明。

夢を信じることが　光に光る宿したのか

仙杜瑞拉（晚装造型）





◀▲阿库娅来到城堡寻找维恩和泰拉，却阴差阳错地被王子当成了灰姑娘。

阿库娅篇的故事

为了寻找维恩和泰拉，阿库娅来到了梦幻城堡。在那里，她捡起了灰姑娘掉下的水晶鞋，结果被王子认为她就是自己要找的人，并被要求穿上水晶鞋。

Deep Space 深邃太空

来自《星际宝贝》中的史迪奇曾经在《王国之心Ⅱ》中作为召唤魔法出现。而在本作中，取自《星际宝贝》的世界“深邃太空”也将成为玩家们的冒险舞台。泰拉等人来到了作为《星际宝贝》一开始的舞台的巨大宇宙船，在那里他们遇到了“试验品626号”史迪奇。

Dr.Jumba 强霸博士

创造了史迪奇等626个试验品的科学家。虽然自称『邪恶的天才科学家』，但也有通人性的一面。因为着手研究违法的遗传因子实验，现在正在服刑中。



试验品626号 Experiment 626

由强霸博士制造的试验品，拥有能够举起自己体重3000倍物体的巨大力量，并且有着媲美超级电脑的智力。它的行动原理是将破坏一切作为自己的本能。之后遇到了夏威夷少女莉萝，并被赋予了“史迪奇”这个名字。



泰拉篇的故事

泰拉登上了一艘巨大的宇宙船，而这艘船恰好是将试验品626号运送到无人星球的银河联邦军的船。于是，泰拉不明不白地被卷入了帮助试验品626号逃亡的过程中。

甘图舰长 Gantu

银河联邦的军人，身高7米的鱼人型外星人。奉命将试验品626号流放到无人星球，却让试验品626号给逃走了。



▲试验品221号是泰拉所要对付的对手之一，它能够释放电气并对泰拉展开高速冲刺。

试验品221号 Experiment 221

试验品626号的同门，能够自由操纵电力，并且非常喜欢放电。在《星际宝贝史迪奇》中，被莉萝命名为“小火花”。

阿库娅篇的故事

追寻泰拉、维恩的阿库娅遇到了麻烦，幸得试验品626号相救才得以脱险。阿库娅所说的“绊”，应该拥有着重要的意义吧？







维恩图斯篇的故事

在宇宙船中游荡的维恩遇到了被关押的试验品626号。当维恩想要放走它时，却从它的口中听到了泰拉和阿库娅的名字。貌似试验品626号在遇到维恩前，就已经见过了泰拉和阿库娅。



◀虽然试验品626号能够听懂人话，但是由于此时它还没和莉萝相遇，所以只会说很少一部分话。

TIPS 索拉：贯穿整个系列的主人公，原本与两位好朋友利库和凯莉一起生活在命运岛，一直梦想着能够去看看外面的世界。但当他们准备出发的前夜，岛上却遭到无心袭击，三人被强行拆散。系列前三作讲述的就是索拉的冒险故事。索拉、利库和凯莉三人的名字分别代表了天空、陆地和海洋的意思。

梦幻岛

NEVERLAND

小飞侠彼得·潘所在的世界，之前也曾多次在“《王国之心》系列”中登场，不过本次上演的将会是全新的故事，而失落男孩们则是首次在系列中亮相。

彼得·潘

Peter Pan

不会长大，永远保持着少年姿态的男孩。虽然天真无邪，但反过来也可以说他不大考虑周围的想法，有时常会有很任性的言论。利用小叮当的金粉在空中飞行，并使用短剑参加战斗。本作中他似乎在和同伴找什么宝物。

阿库娅篇的故事

在追寻泰拉和维恩的途中，与彼得·潘和失落男孩们相遇。似乎她也决定加入他们寻找宝物的行列。



▶不管是彼得·潘一行还是虎克船长，他们的目的似乎都是地图上记载的宝藏。

泰拉篇的故事

正在追逐着大师·塞阿诺特行踪的泰拉，对他来说，惟一的线索就是大师·塞阿诺特对“纯粹的光之心”很感兴趣。根据线索来到梦幻岛上的泰拉，似乎和彼得·潘发生了冲突?



▲虎克船长和他的部下斯密貌似发现了隐藏的宝贝，不过敌人Unversed也被吸引了过来。

小叮当

Tinker Bell

出身于梦幻岛的妖精之谷。不会说话，都是用肢体语言来表达自己的意思，妒忌心强是她的特征。只要是拥有一颗信赖之心的人，撒上她的金粉后就可以在空中自由飞翔。

失落男孩

Lost Boys

与亲人们失散，不会长大的少年们。现在作为彼得·潘的同伴快乐地生活在梦幻岛上，对彼得·潘的命令都会老老实实地执行。以有点发胖的科比为首，一共有6名成员。

虎克船长

Captain Hook

海盗船的船长。以前被彼得·潘切断了左手，现在用钩子来代替。由于左手切断的这股怨念，他一直在追杀着彼得·潘，根本没有离开梦幻岛的意思。一看到吃掉了自己左手的鳄鱼就害怕得不得了。



▶彼得·潘动员失落男孩们去夺取海盗的宝藏。

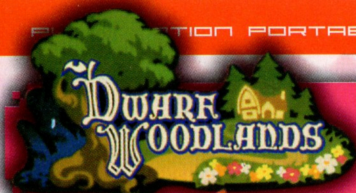
▲虎克船长抓住了小叮当，而手中似乎还拿着蓝色的结晶，这种结晶被称为“星之碎片”。

维恩图斯篇的故事

维恩图斯遇见了彼得·潘和小叮当，并且准备和他们一起去阻止虎克船长的阴谋诡计。在这过程中，他可以得到神秘的结晶吗?



▶第一次见到维恩的时候，小叮当表现得很不友好，不过看到这样的画面，后来他们应该会相处得很融洽吧。



矮人森林

来自于《白雪公主》的世界，首次在系列中登场。来到该世界的三人都想尽自己的力量与七个小矮人合作，从而帮助白雪公主。不过相比其他两人，泰拉的方式应该要特别一点，他似乎想要和皇后做一笔交易。

白雪公主



Snow White

肌肤如雪般白皙，头发如墨般乌黑的美丽公主。在她出门采花的时候，她的继母皇后安排了刺客去暗杀她。但是最后，刺客觉得她可怜就放了她一马，大难不死的白雪公主从此隐居在了森林的深处。

皇后



the Queen

一旦自己不是世界上最美丽的人就无法忍受的皇后。有一天她问魔镜这个世界上谁最美，得到的答案却是“白雪公主”，因此开始想方设法要白雪公主的命。她用魔法和木乃伊粉化装成巫婆，想把毒苹果塞给白雪公主。

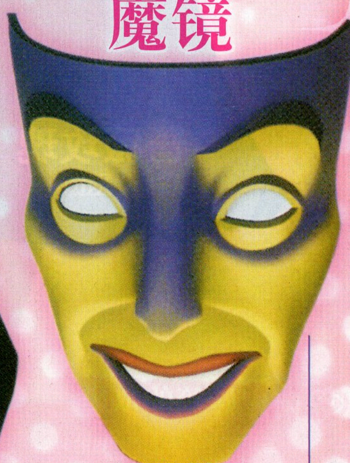
泰拉篇的故事

继续寻找着大师・塞阿诺特的泰拉遇见了皇后，皇后表示，只要泰拉听从自己提出的条件，就可以帮他向魔镜询问大师・塞阿诺特的去向。



▲皇后表示可以帮助泰拉打听大师・塞阿诺特的行踪，但前提是泰拉与她合作。

魔镜



Magic Mirror

只回答真相的镜子，对于皇后询问的问题均会给出正确的答案。而将白雪公主并没有丧生于刺客手下，而是还活着的消息告诉给皇后的，也是它。

阿库娅篇的故事

白雪公主吃下了毒苹果，陷入了永远的沉眠。为了安慰悲痛的小矮人们，阿库娅决定代替他们前往皇后所在的城堡。



▲在皇后所在的城堡中，阿库娅会在镜中世界与无数分身进行激烈的战斗。

维恩图斯篇的故事

刚逃离刺客魔掌来到森林深处的白雪公主一脸胆怯，维恩用他的笑容让公主重新恢复了生活的勇气。而另一方面，维恩也遇到了皇后乔装的巫婆，当巫婆掉落了苹果的时候，维恩在不知情的情况下把它捡起来还给了她。



▲如果维恩这个时候把苹果处理掉，或许白雪公主就不会……

七个小矮人

Seven Dwarfs

在森林深处的矿山中以挖掘宝石为生的小矮人。被突然来到自己家中的白雪公主的美丽和能干所吸引，把她留在了家中让她藏身。虽然每个小矮人都有着代表自己性格和癖好的名字，但不爱洗脸吸收、讨厌打扫房间是他们七个人的共性。



◀第一次见到维恩的时候，小矮人们还以为他是来偷宝石的，引起了一段不必要的误会。



TIPS 无心：即Heartless，系列中经常出现的敌人，是人心不断受到黑暗的侵袭最终被黑暗完全侵染后变化而成的怪物。无心能够对人们心中的黑暗产生反应，并以此来夺走人心增加同伴。无心缺乏智慧，只会单纯地凭借着夺取人心的本能来行动。虽然名字叫“无心”，但实际上它们是人心被黑暗侵袭后只剩下心的存在。

魔法领域

Enchanted Dominion

首次在"《王国之心》系列"登场的"魔法领域"，是以《睡美人》的故事为蓝本的世界。为了拯救被魔女梅尔菲森特诅咒的爱洛公主，泰拉、阿库娅和维恩三人各自展开了行动。

维恩图斯篇的故事

追寻着泰拉来到这个世界的维恩，对爱洛公主一直沉睡的原因感到很好奇，并想用自己的力量来帮助她。



爱洛公主（蔷薇玫瑰）

蔷薇玫瑰 Briar Rose

爱洛公主 Princess Aurora

出生没多久，就被魔女梅尔菲森特下了「16岁生日那天被纺车的针刺中手指而死去」诅咒的公主。为此，她改名换姓以蔷薇玫瑰这个名字隐居在了森林深处的小屋中，但在她16岁生日那天，诅咒还是变成了现实。

三仙子

the-three-fairies

原作中爱洛公主出生的时候，三位仙子分别为她许了一个愿，让她拥有漂亮的外表，动听的歌声，以及在受到魔女诅咒时只是陷入沉眠而并非死去。之后一直在森林深处照顾着爱洛公主长大，在公主沉睡之后依然非常有责任心地守护着她。

翡翠仙子

蓝天仙子

花拉仙子

泰拉篇的故事



▲泰拉要与纺车型的Unversed展开战斗。

泰拉是三人中最先来到这个世界的，似乎有很多他与魔女梅尔菲森特接触的场面。而他最终的去向和立场也非常值得玩家关注。


▲在这个世界，菲力王子会与阿库娅共同对抗变成了黑龙的魔女。

阿库娅篇的故事

当阿库娅造访这个世界的时候，已经不见了泰拉的踪影，魔女梅尔菲森特告诉她，泰拉已经坠入了黑暗之道。感觉到背后有大师・塞阿诺特存在的阿库娅，对魔女进行了质问。



▲魔女的话语充满了冲击性，这应该又是她阴谋中的一环。

梅尔菲森特

对爱洛公主下了诅咒的魔女。在本作以外的其他《王国之心》作品中她也常有出场，并企图用黑暗之力征服世界。Maleficent

菲力王子

Prince-Philip

爱洛公主所在王国邻国的王子，原本是爱洛公主的未婚夫。在森林的深处遇到蔷薇玫瑰后一见钟情，在不知道她就是爱洛公主的情况下就坠入了爱河。

系列史上最爽快的战斗系统

“《王国之心》系列”一贯的特色就是战斗爽快流畅，即使《王国之心 记忆之链》中引入了卡片元素，这一特色仍得以保留。而本作作为系列最新作，更是将“爽快”这一理念发挥到了极致，堪称系列史上最爽快的一作。

指令槽

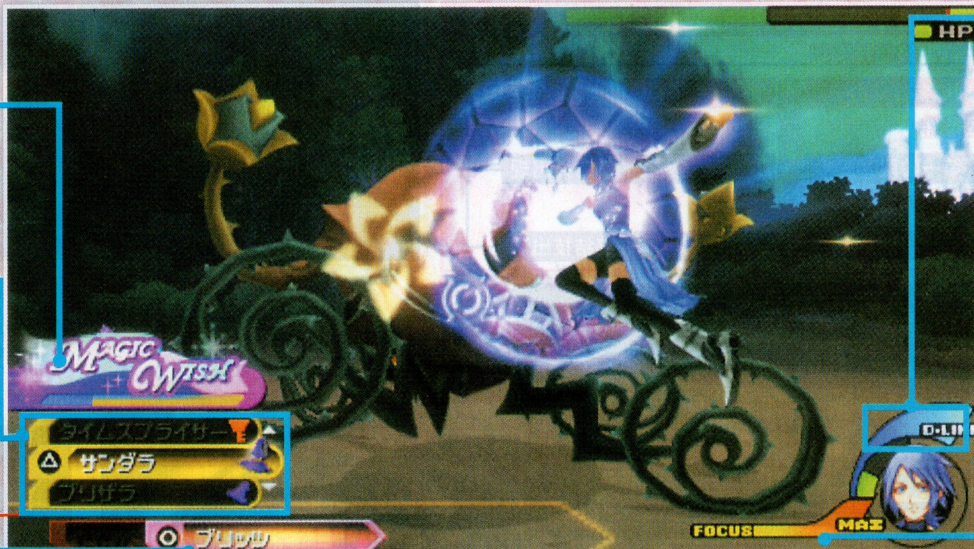
战斗中不断攻击敌人，就可以令指令槽不断积蓄。当指令槽蓄满之后，玩家便可变换指令风格，没满足条件则是发动终结技。

牌组指令栏

牌组指令（デッキコマンド）即按△键发动的技能和魔法的总称。想要使用某指令，必须在战斗前事先设定。注意使用过一次指令后，便会进入充电状态无法连续发动，但经过一定时间之后就可再度使用。

基本指令栏

包括了按○键来发动的普通攻击等基本攻击指令。当指令槽蓄满并改变了指令风格时，这里会追加该风格固有的连续技；如果没有变换风格，则会追加终结技的指令。



D-LINK槽

该槽蓄满之后，角色可以发动“次元连接”（ディメンションリンク），即与迪士尼角色们一起发动协力攻击。在该状态下，原本的牌组指令将全部变为专用的必杀技。

FOCUS槽

当FOCUS槽积蓄到MAX状态时，同时长按L和R键就会进入“连射锁定”模式。在限定时间内，玩家可以同时锁定多个敌人，并用特殊技将他们一网打尽。

指令风格

“指令风格”是本作战斗系统的一个重要元素。玩家的战斗风格并不是和系列以前的作品那样一成不变的，而是会随着指令槽的不断积蓄而发生改变。当满足了条件之后，画面左下的指令槽就会变成对应风格的款式，而此时基本指令栏中就会追加对应该风格的新指令。即使没有满足指令变换的条件，基本指令栏中也会追加终结技的指令，选择之后依然可以发动威力强大的特殊攻击。

满足风格变换条件



▲原本只是最普通的指令风格，指令槽看上去也没有什么特色。

指令风格改变！



◀满足了条件之后，指令风格就会发生改变。从图片中我们可以发现阿库娅的指令风格变成了火系。

没有满足风格变换条件

▶就算没能改变风格，基本指令栏中也会追加新的攻击选项“终结技”（フィニッシュ）。

指令风格丰富多彩

本作中的指令风格种类繁多，性能也是五花八门。有些战斗风格是某个角色所固有的，而有些则是两人、甚至三人通用的，相对而言，固有的战斗风格更能体现角色的个性。

致命模式

◀泰拉固有的战斗风格。进入该风格后，泰拉的键刃会敲向地面，并向敌人发动致命的冲击波，是一个很符合泰拉这样的力量型角色特性的指令风格。



▲全身包围着冰冷闪亮的斗气的冰系指令风格。

魔法祈愿



▲▶魔法祈愿是阿库娅特有的指令风格，阿库娅华丽地操纵着漂浮在空中的键刃，看起来像极了一个魔法少女。最后画面中会出现闪光的蝴蝶结，并同时攻击周围的敌人。

雷电伏特

▲维恩和阿库娅均可使用的雷系指令风格，对与水相关的敌人或者机械应该可以发挥惊人的威力。

TIPS 无存：即Nobody，《王国之心 II》中的主要敌人。当人心被黑暗所剥夺变成无心的时候，如果该人拥有着坚强的内心和思念，那么还会产生无存。无存没有心，凭借残存的躯壳和意志来行动，但他们比无心更具智慧，并接受 XIII机关的统帅。全身呈白色或银色，在外观上比无心更接近人类。

二重指令风格

玩家不仅可以变换指令风格，当改变风格后的指令槽再次蓄满后，还可以再次进行风格改变，从而形成二段变换，变为更华丽、更强力的上位指令风格。

指令槽蓄满发生的变化

- 通常状态 —（未满足条件）→ 终结技出现 —（终结技发动）→ 通常状态
- 通常状态 —（满足条件）→ 指令风格（第一阶段）
- 指令风格（第一阶段）—（未满足条件）→ 指令风格固有的终结技出现
- 指令风格（第一阶段）—（满足条件）→ 指令风格（第二阶段）
- 指令风格（第二阶段）→ 指令风格固有的终结技出现





泰拉



◀"致命模式"（Fatal Mode）是泰拉第一阶段的指令风格，如果在该风格下指令槽再度蓄满的话……

没有满足风格变换条件



▲当没有满足风格变换的条件时，会发动该风格下固有的终结技。

满足风格变换条件



维恩



▲"极速咆哮"（Speed Rave）是维恩第一阶段的指令风格，是一个将维恩的速度优势发挥得淋漓尽致的指令风格。

满足风格变换条件

▲而当满足风格变换的条件之后，就会转变为第二阶段的指令风格"滚石破坏者"（Rock Breaker），地上冒出巨大的岩石突刺大范围的敌人。

没有满足风格变换条件



◀没有满足风格变换条件，则会发动该风格下的固有终结技，发动完毕后指令槽重新回到通常状态。



▶满足条件后指令风格进化为第二阶段的『龙卷风』（Cyclone），维恩身体不停转动形成强力的龙卷风。

对应联机作战

利用PSP主机的无线LAN功能，本作将实现多人联机游戏。在对应通信要素的专有世界"幻影竞技场"（ミラージュアリーナ）中，玩家们可以化身为铠甲战士，体验最多三人共同作战的乐趣。



从专用终端接入

▲在大厅的终端机处，玩家可以选择联机游戏的规则。这里为大家介绍的是最多支持3人合作杀敌的"竞技场"。



▲敌人不断出现，不过我方也有三人之多，场面会不会混乱不堪呢？

通过合作获得成长





◀合作的要素非常丰富，比如解救被困的敌人，连按○键令倒下的同伴重新站起来等。

◀本作中单机和联机下获得的物品、角色的成长是完全互换的，非常方便。

连射锁定

“连射锁定”（シュートロック）也是本作中全新追加的战斗系统。当FOCUS槽积蓄到MAX状态时，同时长按L和R键就会进入“连射锁定”模式。在限定时间内，将光标锁定敌人并按下○键就可以同时对锁定的敌人进行攻击。根据操作角色不同，发动的连射锁定技也不一样。

▶进入连射锁定模式后，玩家可以对多名敌人进行锁定。

▼用光弹攻击锁定的敌人。当锁定数达到最大时，还会追加指令，如果成功输入就可以发动追加的终结技。



▶进入连射锁定模式，周围的敌人都被锁定。



▲通过连续按键来发动终结技。

泰拉

泰拉的连射锁定技为“星光炸裂”（スターバースト），从键刃中释放无数光弹，连续将敌人击坠。

▶▼「光子充电」发动，伴随着耀眼的光芒，维恩对敌人进行连续斩击。

维恩图斯

维恩的连射锁定技为“光子充电”（フォトンチャージ），快速接近锁定的敌人，对其进行反复的斩击。



▼当锁敌数达到最大时，发动终结技，这些光柱看起来和《王国之心 358/2天》中罗克萨斯的终极极限技非常像。



▶从键刃中一齐发射出的七彩光芒在空中回转，然后开始对敌人进行追尾攻击。

阿库娅

阿库娅的连射锁定技为“彩虹雨”（レインボーシャワー），发动时会发出彩虹般的七彩光芒，非常华丽。

▲发动终结技的追加指令，当收缩的圆圈与中央的圆圈重叠时，按下○键便可发动。

▶彩虹螺旋再次开始转动。



牌组指令

牌组指令是需预先设定、然后在战斗中按△键来发动的技能，并且它们可以通过各种方法来进行强化，具体的强化方法在后面会详细介绍，这里我们先来看看角色们固有的牌组指令。



泰拉

冷冻

◀用冷冻之力将周围的敌人全部冻结起来，令它们无法动弹。



乱斩

◀迅速接近敌人，然后用迅猛的速度对敌人进行连续攻击。如果准确输入追加指令，还可以进行追打。



维恩



零重力

▲利用重力将周围的敌人浮在空中令其无法动弹，然后对敌人进行范围攻击。



强袭突击

◀将键刃像回旋标一样扔出去，在回旋标回来的时候也有攻击判定。

TIPS XIII机关：有一些内心特别坚强的无存，在变成无存后他们仍然会保持着原来作为人类时的样子，而XIII机关就是这样的无存的集合体。由于没有心，因此他们的目的是打倒无心收集心来创造王国之心，最终令自己变成完全的存在。机关最初是13名成员，在《王国之心 358/2天》中首次出现了第14位成员席恩。

次元连接

当D-LINK槽蓄满后，玩家可以发动“次元连接”（ディメンションリンク），即借助迪士尼角色们的力量来发动强力的协力攻击。在发动状态下，按△键发动的牌组指令将全部变为专用的必杀技，而根据获得的标志数量，还可以发动个性丰富的协力终结技。



D-LINK槽

蓝色部分就是D-LINK槽了，收集打倒敌人时掉落的蓝色奖励，就可以令该槽积蓄。

与史迪奇进行次元连接



标志

标志是在D-LINK状态下打倒敌人时掉落的道具。每个角色最多可获得两个，根据获得标志的数量，发动的必杀技也会发生变化。

▲当收集的标志为一个或一个以下个时，终结技为“反射光线”（リフレビーム），根据画面提示按键，画面中会出现遇到障碍就会反射的光线。

◀而在标志为两个的情况下，终结技则会进化，画面中出现夏威夷风格的乐器，玩家要根据节奏按下从右往左移动的按键，利用音波来攻击敌人。



华丽的音波攻击

◀连续输入成功可令威力大幅提升。

令人佩服的细节

根据获得标志的数量，连接中的角色在表情和外貌上也会发生变化。角色们对应的标志图标也是完全贴合于迪士尼的原作世界观。比如灰姑娘仙杜瑞拉的第一个标志图标为头巾，第二个标志的图标为水晶鞋，当收集到第二个标志的时候，原本朴素灰姑娘的头像就会变成晚装造型。



动作指令

在本作中，系列玩家所熟悉的“躲避滚动”，以及反击技等特殊行动，被统称为“动作指令”，动作指令必须先在菜单画面中设定好才能在战斗中通过按键来发动。



滑行转身

次元连接中获得加成能力

除了令原本的牌组指令变为专门的指令外，在次元连接状态下，我方还可获得各种加成能力。这种能力的加成效果当得到标志时就会产生，而得到标志数不同时，获得的加成能力也是不同的。



◀与星际宝贝史迪奇进行次元连接时，得到一个标志时加成的能力为“攻击提升”（アタックアップ），得到两个标志时则会追加“CP2倍”效果。



◀与不同角色连接时，可使用的固有必杀技也不同。

▲玩家可以预先设定好几个想要连接的角色，这样在战斗中就可以通过选择来决定想要连接的角色。左边人名后面的心号为获得的标志个数。

与仙杜瑞拉次元连接



▲当标志不足两个时，与灰姑娘仙杜瑞拉连接发动的终结技为“梦幻闪光”（ドリームスパークル）。

▶当标志为两个时，终结技进化为“梦幻华尔兹”（ドリームワルツ），画面中产生巨大的魔法漩涡。



反射脉冲

◀▼反射脉冲是在用反射防御防住敌人攻击时发动的技能。在反射防御发动后的瞬间画面中会有按键提示，成功输入之后就可以发动反射脉冲。

◀维恩的特有动作指令。在被攻击的瞬间按下特定的按键，就可以快速绕到敌人的身后。

充满创意的成长系统

前面提到，牌组指令可以进行强化，而目前公布的强化方法有两种，其一是传统的利用战斗中获得的CP（指令点数）来进行强化，而另一种强化方式，竟然是玩类似《大富翁》的桌面游戏！而这个桌面游戏的玩法，更是和SE旗下的《富豪街》十分接近。

指令面板

白色的指令面板代表未被人占领的地盘，停在那里时只要支付BP（桌面点数）就可以将其变为自己的领地，当其他人站上去就要向玩家支付BP。而当自己停在别人的地盘时，则要向对方支付BP。

角色棋子

掷骰子来控制角色棋子移动，攒足地图要求的总资产BP回到开始地点就可完成游戏。

所持BP和总资产BP

上一行为目前所持有的BP，性质和金钱差不多，利用它可以买地交租。下行为总资产BP，为所持BP和占领指令面板价值的总和。

全体地图

地图上被占领的指令面板会表示成占领者的颜色，没人占领的指令面板用白色表示。当通过4个检测点回到开始地点（有钥匙孔图标的那块面板）时，可以得到奖励BP。

特殊面板

指令面板分为了很多种类，比如当玩家停在特殊面板上时，与该地图主题相对应的世界的角色就会带给玩家各种效果。除了有利效果外，相信也会有不利效果存在。



▲在以“深邃宇宙”为主题的地图中，如停留在“小火花”面板上的话，就可以在4个回合之内对附近的对手发射闪电攻击夺取其BP。

不断占领指令面板

在指令桌面游戏中，玩家所持的“牌组指令”会变成被称为“指令卡”的手牌。通过消耗BP将其嵌入面板，就可以将白色的面板变为自己的地盘，与此同时，该牌组指令就可以获得CP。此后只要有对手停留在玩家的面板，就必须支付BP作为买路钱。



▼别人经过我方地盘的时候要向我方支付BP，反之，当我方停留在其他人地盘的时候则要向对方支付BP。

▲在占领地盘时，要将牌组指令变成的指令卡嵌入面板才能真正占领地盘。

面板的升级

当停留在自己所占领的面板或者特定的面板上时，就有机会令自己所占领的面板升级，当然此时也是要支付BP的。当面板升级后，对手停留在上面时将会支付更多的BP，而对应的牌组指令也可以再次获得CP，对我方是非常有利的。



▶面板最多可提升到5级。

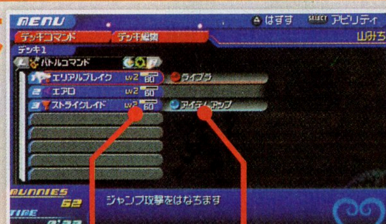
同样对应通信对战

该桌面游戏在“幻影竞技场”中，同样可以通过联机功能来实现最多3人对战，其规则当然是和单人游戏时一样的，并且同样也可以获得CP令牌组指令获得成长。



▲联机模式下三名玩家均以盔甲战士的造型出现。





▲与朋友联机，可以体验到和单人游戏时不一样的乐趣。

▶既可以享受联机的乐趣，又可以使技能得到成长，真是一举两得。

传统成长方式

通过传统的战斗同样可以令牌组指令升级。除了牌组指令外，“动作指令”、“连射锁定指令”等都存在着等级，在战斗中不断打倒敌人获得CP，就可以令它们的等级提高。等级上升后除了威力增加外，有时还会追加支援能力。

指令等级

等级越高，技能的威力和性能就越高。

支援能力

附加各种对战斗有用的、具有特殊效果的能力。



◀当指令的等级达到成长界限的时候，就可以完全学会（Master）对应的支援能力，这样就算卸下该指令，支援能力的效果也会持续发挥了。

TIPS **罗克萨斯：**索拉的无存。初代中索拉将键刃插入自己心中产生无心的时候，同时诞生了罗克萨斯。罗克萨斯也是XIII机关的一员，并且是《王国之心 358/2天》的主人公。被想要帮索拉恢复记忆的利库打败，之后被凯莉的无存奈米妮篡改记忆，并被安排在了虚拟的黄昏镇，过着短暂的“暑假”。

ケンカバンチョウ 喧嘩番長 PORTABLE ポータブル

用你的双拳打出一片天地



A·AVG

喧哗番长 携带版		
喧哗番长ポータブル		
Spike	2009年10月29日	日版	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上

文 狮子グリーク（Levelup.cn）

《喧哗番长：携带版》是以2005年6月9日发售的PS2版初代《喧哗番长》为基础移植的一款动作冒险游戏，游戏中玩家要扮演一名高校的番长，最终以成为板东地区最强的番长为目标而努力。游戏在保留原PS2版所有要素的同时还增加和修改了部分技能，并针对PSP的性能做了特别的优化，使游戏的画面更好，操作也更加流畅，游戏中还有3个女朋友可以选择，满足条件的话会触发恋爱剧情，完成条件在通关后还可以开启女番长篇，可谓内容丰富。如果你没有玩过PS2版的话，那么本作就一定不能错过了。



游戏基本操作



键位	作用
十字键	下键锁定及切换目标／上键取消锁定／左右键转动视角
滑杆	移动
○	跳跃／确定
□	轻攻击（蓄力／跳跃中可使用）
△	重攻击（可蓄力）／配合○键为超必杀／将道具放入仓库
X	配合滑杆为跑步／取消／配合○键为蓄气状态
L	与NPC对话／拾取物品或金钱／使用投掷技／旋转角色
R	发动热视线／防御／旋转角色
SELECT	打开当前地图
START	系统菜单／跳过剧情







基础菜单一览



ステータス	查看玩家的当前状态或番长度等
传说アルバム	查看玩家已经获得的传说
セーブ	储存游戏进度
着替える	更改角色的服装和发型等
持ち物选择	使用或装备玩家获得的武器和道具
オプション	更改游戏中的声音设置
终わる	结束游戏回到标题画面
技装备	变更角色的技能或超必杀技等
寝る	睡觉回复体力上限值（スタミナ）
电话する	打电话给小弟或女朋友
出かける	出门进行冒险

男气值与体力槽

男气值是游戏中比较重要的数值，男气值一般分为三种情况，即低男气，高男气以及普通状态。画面左上方的头像显示的是玩家的男气值，男气值除了会影响游戏的主线流程，还会影响游戏中小混混对自己的态度，男气越高的话在游戏中行走时路边的小混混都会向你鞠躬并掉落金钱，反之则会被各种混混主动追杀，注意男气值太低的话一些特殊事件是无法触发的，因此尽量让自己的男气值处于高位会比较方便。男气值旁是玩家的体力槽，注意本作的体力槽还有上限值（スタミナ）的设定，当玩家被攻击后血槽会出现两种颜色——带红底的血槽和无色的空血槽，无色的部分就是指玩家的体力上限（スタミナ）被攻击了，此时使用普通的回复道具是无法回复体力上限的，必须使用回复スタミナ的道具才能够将体力上限回复正常，当然回自宅休息也可以恢复全部的スタミナ。体力下方是玩家的气力槽，使用超杀技或蓄力技都要消耗一定的气力，被攻击或按下○+×键进入蓄气状态都可以回复气力槽。

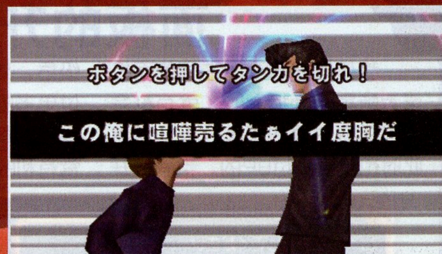
增加男气值的方法： 在战斗中打倒敌人、打工、在岛村高校的神社里捐钱、成功发动热视线模式

降低男气值的方法： 恐吓或殴打路人、破坏公物、使用武器打人、逃离别人的热视线攻击、打架时逃跑、殴打女性、在发动热视线模式中失败等等。



热视线模式





俗称对眼模式，在玩家看到路边的小混混后可以按R键与其对眼，如果对方做出回应的话即可成功进入热视线模式，此时画面的正中会出现此次喧哗的语句，接下来语句会被拆成3段，玩家的任务就是要根据之前提示的喧哗语句将其重新组合起来。喧哗成功的话玩家会取得战斗的先制权，除此之外还能够增加男气值，反之则会降低男气值并被对方先制攻击。由于出现提示句子的时间很短（三秒钟之内），而被拆分后的句子分支很多（根据玩家的男气值高低会出现的不同数量的分支选项，男气值最高时分支只有3条，最低时会有6条），因此没有一定日文基础的玩家按起来会比较困难。小混混在看到你之前也可能主动发动热视线模式，玩家可以选择接受或者逃避，不过逃避是会降低男气值的。击倒小混混会掉落道具和金钱，路边的行人同样可以对其使用热视线，不过一般的情况下会吓跑对方并掉落金钱或道具。相对地同样会降低很多男气值，吓跑太多的路人还会被警察追捕。在使用热视线时还会出现"里对话"（不按照提示组合出的完美句子），如果玩家成功按出了里对话的句子时，画面就会以红色背景显示，此时先制攻击的威力会加强并且掉落稀有道具的几率会上升。



隐藏要素



传说アルバム

类似于其它游戏中的称号系统，只要达成一定条件即可习得。部分传说的达成要求还比较刻薄，游戏中一共有25个传说，具体获得的条件可以参考下表。

全传说达成条件一览

传说名称	达成方法
极高と岛高を史上初めて统一した汉	制霸岛村高校后获得
幸せを、拳に乘せて届けた汉	与蜂屋茂和今村兄弟的3对3战斗全部胜利
乙女の气持ちを再び呼び觉ました汉	去武心女子高校之前，先去黑山海滨公园左上角触发分支剧情，再到武心女子高校门口会出现选项，依次选择1、2、2、2
拳一つで冰の心を解かした汉	打倒房曾工业高校的菊永洋平
爱する者を己の力で守り拔いた汉	触发女友被绑架事件后成功救出女友（具体可参照レイナ出现条件，换成其它的女友也一样）
友情の大切さを爱の拳で救えた汉	去洸立璎之前，先去武心女子高校里的外国人墓地触发剧情。剧情后去七王子的ビリヤード堡触发剧情，再去河川敷打倒芝原
友の命を救った汉	成功完成限时内救出蜂屋茂的剧情
极东高校史上、最强の番长诞生	二周目制霸岛村高校后完成岛村神社的100人挑战事件，接着去极东高校后左走，在某个门口触发剧情并打倒大山田后获得
眼力だけで50人の强敌を倒した汉	将杂兵打倒后对其使用热视线直到对方逃跑为止，累计50人后获得该传说（注意要男气值很高时才会成功）
野生の眼光で百人の女を狂わせた汉	看女性胸部或臀部累计100次以上
触れる者皆伤つけた硝子细工の少年	袭击路人达到300次（攻击路边的行人将其打跑即可）
金こそすべてと悟った钱ガメ	拾取路人掉落的金钱达30万以上（用热视线或打跑路人都可能掉落金钱）
拳一つで500人の强敌を倒した汉	合计打倒500个敌人
何度つかまっても反省しない汉	被警察逮捕超过30次（殴打路人一定次数后即可被警察追赶，追到的话就会被逮捕）
100万元贮めた汉	拥有100万金钱后获得
セーブせずにクリアした变人	不存档直接通关
车の冲击すら耐え续ける汉	被车子撞倒50次以上（多带点回复药，血槽上限不够的话回自家休息补充）
史上最强のシャバ王	男气值达到最低时获得
魔性の瞳で百人の汉を狂わせた女豹	使用レイナ进行游戏时看男人胯间超过100次以上
敌のメンチから逃げ续けたシャバ男	躲避热视线攻击超过50次以上
困った人を必ず助ける女	使用レイナ进行游戏时在各学校车站附近帮助行人超过10次以上
全てのイベントを薙た超人	全部剧情触发度达到100%时自动获得
どんな仕事もカンペキにこなす伟人	完成10次搬箱子的委托
アイテム全てを集めた超人	拥有所有道具
着替えパーツを全て集めた超人	收集齐全部的服装

女番长レイナ出现条件一览

1.在第一次选择女朋友的时候必须选择レイナ，除此之外还不能对她动粗，也不能对其使用热视线。



2.接着打电话给レイナ，然后前往学校与其对话并选择正确的选项（根据玩家男气值不同出现的选项内容会不一样，这里建议玩家利用S/L，然后根据选择后对方的表情来判断是否正确，在选择正确的情况下对方会露出笑脸，如果不出现选项的话就一直与其对话直到出现选项为止。）

3.完成条件2后再次前往学校门口会发生剧情，接着选“俺が探して来てやる”后在限定时间内赶到地图左上角的地藏旁边将发光的护身符捡起来后回去交给她。

4.第三次进入学校后与其对话并选择正确的选项。

5.第四次进入学校后与其对话并选择正确的选项（需要在岛村高校制霸后才能触发）。

6.第五次进入学校后来到操场发生剧情并选择“食べるに决まってるじゃんか”和“レイナから弁当を受け取る”（需要在阵内高校制霸完毕后触发）。

7.第六次进入学校后与其对话并选择正确的选项。

8.第七次进入学校后来到体育馆与其对话并选择“喧哗しないからデートしよう”，接着前往七王子地区的河川敷，注意路上一定不能打架，被杂兵用热视线的话直接躲避即可，一旦打起来任务会直接失败（建议玩家先将这片的剧情制霸完毕后在来）。

9.第八次去学校与其对话并选择“2人まとめて！”、“会ってみるか”或“男らしいところ”

10.反复进入学校与其对话到不再出现选择位置。

11.完成蜂屋救出的事件后前往国志摩高校会发生レイナ被绑架的剧情，接着前往地下停车场触发剧情。完成战斗后到阵场中央公园右上角打完架后回学校触发告白事件，这样通关后就可以使用レイナ了。



全里对话一览



男主角篇
ひとよひとよにひとみごろ
夜空のお星样にしてあげる
俺の友达の友达の友达は超ヤンキー
人间は考える伪である
お前のものは俺のもの
そこでジャンプしてみろよ
谁にメンチきってんだ
お果子は300元まで
マグロ渔船のせるぞ
お父さんに言いつけちゃうぞ
先生にチクってもいいのか
お前の母さんデベソ
嘘ついたらハリセンボンのますぞ
いい国造ろう镰仓幕府
人の不幸は蜜の味
男は生死を赌けるもの
君の瞳に干杯
家に归るまでが远足です
テメーはここで终わりだ
小僧いっぺんエグったろか

女番长レイナ篇
バカって言った奴がバカなの
先生バナナもおやつですか
お前の母さんデベソ
夜空のお星样にしてあげる
マグロ渔船にのせるぞ
アタシの纯血守ってみせる
いい国造ろう镰仓幕府
ママに言いつけちゃうから
たいへん良くできました
嘘ついたらハリセンボンのますよ
魅惑の瞳でノックアウトよ
佛の颜も三度まで
私のお兄ちゃん强いんだから
先生に言いつけちゃうよ
廊下に立ってなさい



番长度与技能



游戏中的番长有番长度的设定，相当于游戏中角色的等级。当玩家击倒小混混或者其他的番长都会获得一定量的喧哗惯れ（经验值），提升等级后可以学会更多的技能，技能一般分为超必杀技和通常技两种，其中大部分通常技能只要提升番长度即可自动习得，超必杀技除了升级获得外，部分需要击倒指定的番长才会习得，超必杀技有着威力高、使用时全身无敌的优点，不过需要消耗一定的气力才可以使用。提升番长等级后角色的HP和各项能力都会增加，其中包括体力，筋っ节（攻击力），打たれ强さ（防御力），足の速さ（奔跑速度），肺活量5种。肺活量关系到角色的连续作战能力和奔跑的持续能力，当玩家连续攻击敌人一定时间后会出现疲劳状态，在画面左上角会以红心显示，此时需要停止行动来回复肺活量，继续行动的话很快会进入强制休息状态，该状态下角色是处于无防御状态的，因此应当尽量避免进入该状态。



超必杀技类

技能名称	威力	习得方法
怒りの铁拳	★★★	初期持有
硬派一心	★★★	打倒大竹
回转硬派里拳	★	番长度达到4级
不知火	★★★★	打倒蜂屋
红莲の炎	★★★☆	打倒高岛
一匹狼の牙	★★★★	番长度达到8级
破坏の狂拳	★★★★	打倒菊永
星屑の地雷	★★★★	番长度达到11级
热い血潮	★★★★☆	番长度达到16级
爱と怒りの豪拳	★★★★☆	打倒チャーリー
百鬼夜行	★★★★☆	打倒芝原
オヤジの雷	★★★★★	打倒自己的老爸
八方破れ	★★★	打倒石田
鬼落し	★★★★	打倒岩谷
汉の中の汉	★★★★★	打倒大山田

隐藏必杀



男主角篇在主角房间附近与老爸喧哗并获得胜利的话，自动回到自己的房间并学会5星强度超必杀“オヤジの雷”。另外通关一次并制霸岛村高校后进入极东高校可以与大山田影照进行喧哗，胜利后可以获得5星超必杀“汉の中の汉”。

女主角篇在自家房间前将大姐击倒可以获得隐藏超必杀“花鸟风月”。

在被封锁的涩谷，



《428 被封锁的涩谷》自去年年底登陆Wii平台并获得极高的评价后，推出掌机版的呼声就非常高。今年9月份，Chunsoft终于实现了玩家们的这个愿望，同时推出了游戏的PSP和PS3移植版。尽管在内容方面相比原作没有增加任何新要素，但对于久仰其大名却没有Wii的玩家来说，PSP版带给玩家的惊喜程度并不亚于一款原创文字AVG。至此，Chunsoft的两大AVG杰作《街》、《428》均可以在PSP平台上玩到了，对于不少喜欢随时随地体验文字AVG的玩家而言，这的确称得上是个福音。游戏发售至今已经有段时间了，如果你还没有找到所有隐藏要素，那么下面的内容一定可以帮到你。

文 雷伊

AVG	428 被封锁的涩谷			
	428 封鎖された渋谷で			
	Spike	2009年9月17日	日版	1人
	5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

系统介绍

与前辈《街》类似，本作的本篇中玩家可以以多名主人公来推进故事的发展，从不同视点来了解故事的真相。这些人物之间有着非常密切的联系，他们在各自路线中所采取的行动会影响到其他路线的发展，而游戏也继续沿用了Chunsoft非常爱用的ZAPPING系统（本作中叫JUMP），玩家需要在各位主人公之间不断切换才能将整个本篇的流程推进下去。游戏很明显地吸收了美剧《24小时》的精髓，玩起来惊心动魄。本篇大体以一小时为一个时间区间，而每个区间里基本上又会以5分钟为一个单位来发展剧情，如果发现自己有什么选项选得不对，或者想收集BAD END，只需按△键调出时间表重新选择时间段即可，另外，在时间表画面中按方向键的左右可以切换其他主人公的视点。虽然游戏的系统不算复杂，但和一般单纯按键看文字选选项的AVG有一定区别，下面就针对其系统进行介绍。







KEEP OUT

游戏进行过程中有时会遇到KEEP OUT的情况（剧情无法再进行下去），其实该路线主人公的剧情并没有结束，而是暂时无法继续往下触发而已。遇到这种情况，玩家就需要先发展其他主人公的剧情，当满足JUMP条件后再回头来继续触发该路线的剧情。

JUMP



当在游戏过程中看到用红色表示的文字时，按□键将光标移动到其位置再按○键确定，就会出现JUMP的提示画面，这样剧情就会瞬间跳到红色文字对应的人物的路线。在某位人物遇到KEEP OUT时，如果其他人路线有JUMP到他路线的选项，那么其剧情就可以继续发展下去。不过并不是所有JUMP选项都对应解锁KEEP OUT的功能，另外有时就算有JUMP的选项，但如果对方的时间段超出了目前的范围，是无法JUMP的。

TIP

TIP就是游戏中的各种小贴士，在《忌火起草》和《街》中都有出现，后来也被不少同类游戏沿用。查看TIP的方法是当画面中有蓝色的文字时，按□键将光标移动到其下方再按○键确定即可。画面中有多个TIP可供查看时，连续按□键可在它们之间进行切换。注意有些JUMP选项是隐藏在TIP中的，所以TIP对游戏本身来说也是很重要的。

BAD END

所谓BAD END，就是不好的结局了，一般遇到这种结局就代表在游戏过程中选择了不恰当的选项，而因为本作中各路线主人公之间联系紧密，所以某路线的BAD END并不一定是由该路线的不恰当选项造成的，很有可能是其他路线中选择了不恰当选项从而影响到了该路线的正常发展。本篇一共有85个BAD END，其中既有一些很“杯具”的结果，也有一些让人会心一笑的恶搞元素，所以别把BAD END当成是一种心理负担。

TO BE CONTINUED

当角色在某个时间段的剧情发展结束时，画面中就会显示“TO BE CONTINUED”的文字。这代表该人物在该时间段已经没有剧情，当将所有主人公在该时间段的剧情全部进行到TO BE CONTINUED时即可进入下一个时间段，这样就可以继续发展各个角色的剧情了。而END则代表该角色路线的剧情已经全部发展完毕，之后不会再有其路线的单独剧情出现。

人与人的命运彼此维系

附加剧本

附加剧本包括了“铃音篇”和“迦南篇”（カナン编），分别讲述了本篇中亚智的妹妹铃音，以及少女特工迦南的故事。铃音篇的出现条件比较简单，当以收集了50个以上BAD END的状态达成普通结局通关时，就会得到白色书签并看到一段关于铃音篇的预告片，之后在本篇人物选择画面时按R键就可以进入附加剧本的选择画面，这样就可以进入铃音篇了。迦南篇的出现方法相对而言略显复杂，要以真END的状态完成本篇，满足条件之后会得到黑色书签并出现迦南篇的预告片，进入附加剧本选择画面便可以选择迦南篇了。这两个附加剧本没有选项和BAD END，纯用来欣赏剧情，其中迦南篇的角色对话全部配有语音。



隐藏剧本

将铃音篇和迦南篇打完后，本篇的内容会发生一些小变化，一些场景中会出现新的TIP，进入TIP进行JUMP就可以进入风格与本篇截然不同的“环保战士篇”（エコ吉编）。环保战士篇和其他篇章还有个不同点，那就是不能一气呵成地读完，在进行到KEEP OUT时，要继续从本篇中接下去的时间段寻找TIP才能看到接下来的剧情。完成环保战士篇后的STAFF画面也会发生变化，画面中会穿插一些制作花絮，值得一看。而将该剧本通关之后，标题画面的“ボーナスコンテンツ”选项中会追加怀旧迷你游戏“エコ吉ドアドア”。下面就将与环保战士篇有关的本篇中的TIP全部罗列出来。

主人公	时间	TIP	JUMP选项	备注
亚智	15：30	シャツ	男	–
マリア	16：00	爆发现场	ある者たち	–
加纳	16：40	サウスヒル	エコ吉	–
加纳	16：40	睨みつけた	エコ吉	通过环保战士篇16：40“男たち”JUMP后出现
大泽	16：40	谜	彼ら	–
亚智	17：05	路肩	エコ吉	–
亚智	17：10	事件	エコ吉	–通过环保战士篇17：10“亚智”JUMP后出现

特别章节

打完本篇之后，标题画面的“ボーナスコンテンツ”选项中会追加各登场人物（主要是配角）的特别章节（スペシャルエピソード），不过想要观看它们必须满足一定的条件，其中11个必须要答对“カルトクイズ428”中的问题才能观看，剩下的11个则要根据前面11个特别章节看完后的提示，在本篇的指定场景输入画面中给出的指令后才能开启。



真END达成条件

具体要求是在本篇的18点到20点中的几个选项都必须选择不带有憎恨的选择肢，几个选项点和选项分别如下：

主人公	时间	选项点	要求选项
加纳	19：05	何を考えている?	パスワードを知りたいだけだ
亚智	19：00	たかぶる感情	憎恨しみはひとまず忘れよう
建野	19：10	カナンに銃を向けて	无暗に引き金を引きたくない
ジャック	19：20	复仇か、任务か	复仇を遂げたとき
マリア	最终章	拳铳をかまえて	やはり击つわけにはいかない

カルトクイズ428答案

在该问答环节中，玩家需要针对提出的问题来给出答案，答题是以输入日文假名的形式来进行。PSP和PS3版的这个答题环节在谜题和答案上均和原来的Wii版不一样，具体答案如下。另外说一句，在该问答环节中的语音，来自于制作人中村光一本人。

问题	答案	对应特别章节
1	100ナノ	小津朝雄&濑川汤太郎篇
2	みーちゃん	米田マキ篇
3	5000えん	柳下纯一篇
4	きょくろん	エンジーズ篇
5	ぼんべい	森田ミク篇
6	だいにほんへるしー	西泽进VS桐生洋司篇
7	すこざわ	大洗真之介篇
8	かんせんかくだい	大杉知里子篇
9	ばくだんほうかはん	久濑宏二篇
10	かなん	片山光一郎篇
11	さいどちゃねる	牧野卓篇

输入指令出现的特别章节

在本篇的某些场景中，如果停留一段时间，画面中就会出现环保战士以及一串特殊指令，此时按照顺序准确输入这些指令，就可以令剩下的11个特别章节出现。由于需要停留较长时间才会出现指令，因此一般情况下正常游戏时是很难发现的，根据前11个特别章节看完后出现的提示才能有针对性地去把它们找出来，这里将指令出现的场景全部罗列出来，帮助大家更快更方便地解禁全特别章节。注意有些指令是在BAD END中才会出现。

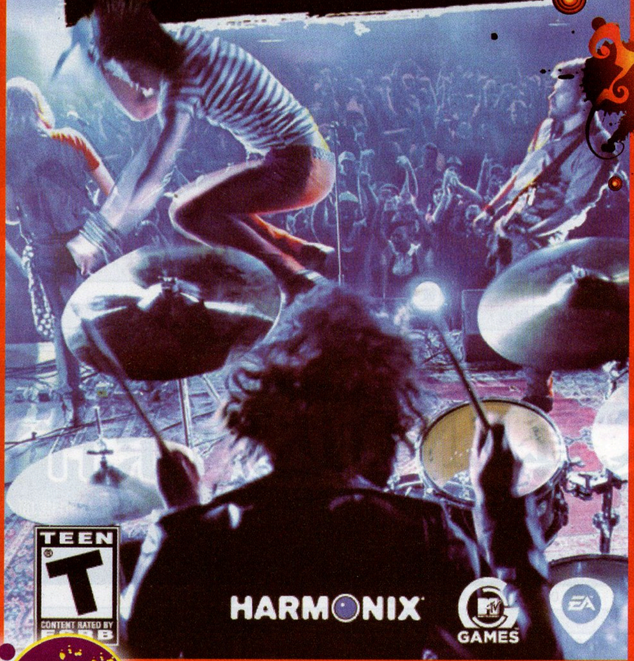
特别章节	出现条件
矶千晶	御法川路线16：05“あの出版社までなら、10分で着きますよ”的画面中输入“右×右××右”
梶原义男	大泽路线12：30“あれ、随分とあっさりしてますね”的画面中输入“右右右××右”
工藤留美	加纳路线15：25“その言叶の意味を加纳は啮み缔めた”的画面中输入“右右×右右×”
头山照雄	亚智路线14：35的BAD END No.36中，于“二人がかりで弱い者いじめかよ”的画面中输入“右右××右×”
头山花	加纳路线12：40的BAD END No.18中，于“待て！”的画面中输入“右右×××右”
安田大成	御法川路线12：00“俺の言动に腹が立ったかもな”的画面中输入“右×右右×右”
柿沼凉子	亚智路线15：05的BAD END No.43中，于“まっすぐに监视カメラモニターの～”的画面中输入“右×右右××”
竹井雅惠	大泽路线14：20的BAD END No.40中，于“大泽の脑里にばたばたと～”的画面中输入“右×右×××”
福间正道	マリア路线14：00“自分で处分するとは言ったものの”的画面中输入“右×××右右”
大门拓	亚智路线13：50的BAD END No.28中，于“二人は绝句した”的画面中输入“右×××右×”
御法川实	铃音篇初期拓也问铃音“名前を闻いても……いい？”的画面中输入“右××右右×”

阴谋篇

当完成了全部10个角色的END（本篇7个+铃音篇+迦南篇+环保战士篇），并且收集全部85个BAD END，看完全部22个特别章节之后，就会出现金色书签。金色书签出现后，在御法川路线17：35“よくある名前2”的选项中选B“中村”，这样经过大约10秒的时间，就会听到制作人中村光一打来的电话。如果画面上出现电波干扰时，摇动PSP的滑杆一定时间，画面就会变成黑白色，从而进入阴谋篇（很短）。如果没来得及摇动或者时间不够导致失败，那么只要退回去再选一次“中村”重新来试即可。

真・阴谋篇幅

看完阴谋篇后，在环保战士篇最后一页等字全部显示完毕，这样就会发现将每行的第三个字从上往下连起来就是“すいっちを记れ”，意思其实就是把电源关掉。此时按HOME键（PSP-3000是PS键）退出游戏，重新进入游戏后马上就会进入真・阴谋篇，同样是一个有些恶搞的短小篇章。







经典摇滚乐曲 让我们一起High翻天！

本作在秉承音乐游戏的优点的同时，也做出了令人惊叹的大变革，创新的音频切换演奏系统使得本作与传统的打拍类音乐游戏截然不同，绝对称得上是音乐游戏的一个华丽的转折点。如果选择高难度进行游戏必定会手忙脚乱得让人几近抓狂，因而想要挑战极限，本作一定不会让你失望！

文 伊娃

MUG	摇滚乐队 不插电 Rock Band Unplugged		
EA Games	2009年6月9日	美版	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

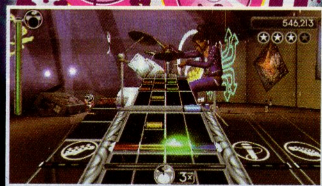
系统介绍

游戏伊始玩家可以组建一支自己的个性乐队，各成员的姓名、形象以及负责的乐器都可由玩家自己编辑。本作的灵魂模式巡回演出模式（Tour）中，玩家要带领自己的乐队进行全球巡回演奏会，历经多达24座城市，比如波士顿、都柏林、蒙特利尔等。游戏中自带40首乐曲，其中有9首是PSP版独占乐曲，其他则基本都是《摇滚乐队》系列"中的热门曲目，游戏还同家用机版一样可以通过网络付费下载更多全新曲目。比较遗憾的是，本作只能单人游戏，不支持多人联机。



难度选择

游戏共有四种难度：Easy、Medium的难度都不高，将每首歌曲的五颗五角星全部集齐基本不存在问题；Hard、Expert难度都比较高，下落的音符数量众多，所以在切换音频时衔接难度骤增，适合高水平玩家挑战极限。新手玩家可先于教学模式或者热身模式中进行练习，教学模式中会有详细的玩法介绍。游戏的歌曲以摇滚乐为主，节奏感很强，所以只要掌握好节拍，上手应该不成问题。



▲当鼓音轨上的音符全部弹奏完后，左边贝斯的音符刚好能衔接上。

交替扮演乐队成员

游戏的操作系统不算复杂，PSP版不像家用机版那样可以利用模拟吉他、鼓等周边进行演奏，所以玩法同以往的按键类音乐游戏一样，通过←↑△○这四个按键来弹奏曲目，屏幕上方掉落下来的四种颜色的音符分别对应这四个键，当音符掉落到判定区域的瞬间按下对应的键即可。带有相应颜色尾线的即为长按音符，音符正确输入后，尾线由直线变为波浪线。因为要同时兼顾贝斯、吉他、鼓和演唱这四种音轨的演奏，所以在游戏过程中需要不断按L、R键来切换这四种音轨（每个音轨上都绘有该乐器的图案），面对如此忙碌的玩法，玩家需专心致志才行。



▲如果长按音符没有正确输入，则该音符对应的音乐就会从背景音乐中消失。

乐句之间的切换

乐句是构成一首乐曲的一个具有特性的基本结构单位，如同一篇文章的一句话一样。本作强调的是"乐队"，而一个乐队自然不会只有一个人，玩家所要挑战的是同时进行四种音轨的音符演奏。当一种音轨上有音符落下时应立即按L或R键进行切换，切换后便会发现接下来的一段音轨是有白框效果的，这便是乐句。乐句会以最后一个体积相对较大音符结尾，正确输入后玩家必须立即切换到另一个已出现音符的音轨。

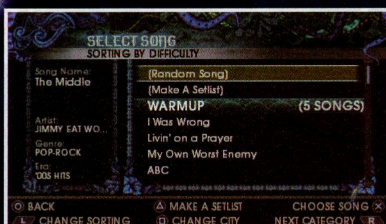
每当玩家在演奏一个乐句时，其他轨道上的起点就会后延，延迟时间足够将该乐句演奏完并切换轨道。如果音符输入错误，则该乐句的起点会后移，与此同时，其他音轨上的音符会准时下落，所以就会造成短时间内的小混乱，不过只要接下来都完美弹奏的话，危机很快就会消除。



▶提示音符的初始奖励分数为2000分，之后以1000分累加，最高5000分。

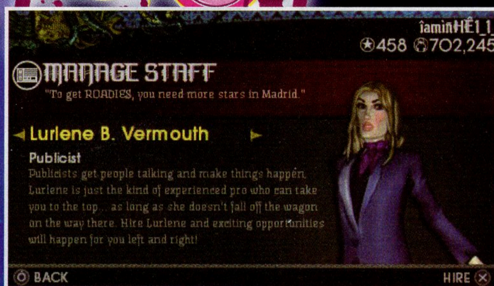
特殊演奏要求

游戏中某些歌曲在演奏前还会有一些特殊挑战任务：如果此歌曲在演奏完后至少能获得四颗五角星，则系统会奖励双倍的金钱或FANS，如未挑战成功就没有任何奖励，玩家是可以自由选择接受与否的；还有一种就是组曲弹奏，玩家必须连续演奏两首以上的歌曲，歌曲可由玩家从解禁歌曲中自行选择，中途弹奏失败或是退出都会失去一定数量的FANS。



经纪人

随着游戏的进行，会解禁越来越多的经纪人。顾名思义，任何一个明星都需要经纪人来策划包装，每个经纪人都有着各自的特殊能力，比如增加演出报酬、FANS数量或是解禁新的演出舞台。在选择城市的菜单画面按△键即可呼叫经纪人，不同的经纪人给出的特殊要求都不同，玩家可自由选择接受与否，当然如果接受了就一定要完成，否则是会失去很多FANS的。



终止演奏

如果不断出现弹奏失误，则会发现屏幕左上角的进度槽中各音频图案都在下降，当降到最底层，该音频弹奏彻底失败，并消失于背景音乐中。如此失败三次，该场演奏会就会被强行结束，与此同时还会丢失大量FANS。



▲当音频演奏失败后，接下来的演奏中该音频不再掉落音符。

获取FANS的青睐

游戏的目的就是要求玩家通过带领自己的乐队进行全球巡回演奏会，每个城市都分配有若干首曲目。无论选择什么难度进行演奏，只要按照要求成功演奏一首曲目，那么乐队都会获得一定数量的FANS，FANS越多，乐队的人气就越高，从而离顶尖水平乐队的目标就越近。

表演高潮

每次完美演奏完四个音频的一个轮回，屏幕上就会发白光，且舞台背面会出现“BAND GROOVE”字样。“BAND GROOVE”表示的是乐队正处在表演的最佳状态，玩家在弹奏的时候注意看音频下方的数字，完美弹奏两种乐器的乐句后数字会变为“2×”，以此类推，当达到“5×”时就会出现图片中的火爆场面了，此时每个音符的得分是正常得分的5倍。



五角星获取心得

每首歌曲弹奏的最好成绩是获得五颗星，每弹奏完若干个乐句后就可获得一个五角星，五角星获得速度跟歌曲长度有关，歌曲越长速度自然就会慢些。游戏中音符弹奏错误的情况是不可避免的，但这会使得乐句的数量减少从而影响五角星的获得，此时就得借助游戏的能量槽系统。该槽位于判定槽的下方，弹奏过程中只要将音轨上的白色音符正确输入，能量就会慢慢积蓄，蓄到一半时即可发动。发动后，屏幕左上角进度槽上处于落后状态的音频会暂时得以上升，此时就算玩家出现偶尔几次弹奏失误的情况，四种音频的进度也都不会下降。哪怕是已彻底失败的音频，通过能量槽的发动都能得以复活。



▲挑战100%完美演奏吧！

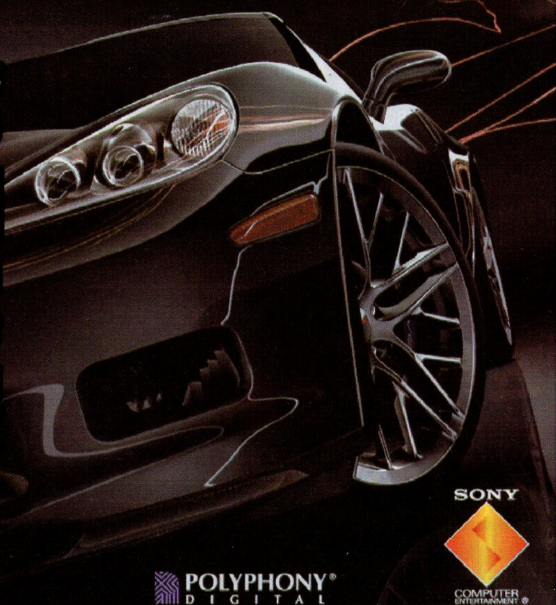
唱片曲目列表

注：歌曲名后打*号的为《摇滚乐队 不插电》中独占歌曲。）

2000s	
AFI	"Miss Murder"*
All-American Rejects	"Move Along"
Audioslave	"Gasoline"*
Black Tide	"Show Me the Way"*
Freezepop	"Less Talk More Rokk"*
Jimmy Eat World	"The Middle"
The Killers	"Mr. Brightside"
Lacuna Coil	"Our Truth"
Lamb of God	"Laid to Rest"
Modest Mouse	"Float On"
Queens of the Stone Age	"3's and 7's"
System of a Down	"Chop Suey!"
Tenacious D	"Rock Your Socks"*
1990s	
3 Doors Down	"Kryptonite"*
Alice in Chains	"Would?"*
Blink 182	"What's My Age Again"*
Foo Fighters	"Everlong"
Judas Priest	"Painkiller"
Lit	"My Own Worst Enemy"
Lush	"De-Luxe"
Mighty Mighty Bosstones	"Where'd You Go?"
Nine Inch Nails	"The Perfect Drug"
Nirvana	"Drain You"
The Offspring	"Come Out and Play (Keep 'em Separated)"
Pearl Jam	"Alive"
Smashing Pumpkins	"Today"
Social Distortion	"I Was Wrong"
Soundgarden	"Spoonman"
Weezer	"Buddy Holly"
1980s	
Billy Idol	"White Wedding Part 1"
Bon Jovi	"Livin' on a Prayer"
Dead Kennedys	"Holiday in Cambodia"
Mötörhead	"Ace of Spades"
The Police	"Message in a Bottle"
Siouxsie & the Banshees	"The Killing Jar"
1970s	
Boston	"More Than a Feeling"
Jackson 5	"ABC"*
Jethro Tull	"Aqualung"
Kansas	"Carry on Wayward Son"
Rush	"The Trees"
1960s	
The Who	"Pinball Wizard"

名车璀璨 魅力尽显





RAC

GT赛车PSP			
Gran Turismo			
SCEA	2009年10月1日	美版	1～4人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

运用最新的绘图技术与细腻的模拟系统来实现极度逼真的驾驶体验是“《GT》系列”最大的特征，而首次登陆掌机平台的本作仍然保留了这些特点。本篇指南中详细的车体改装解说切不可错过，即便你对车子一窍不通，也能让你能轻松进行设定！

文 伊娃

竞赛基本操作

以下为系统默认按键操作，如果需要变更，可选择“选项”→“装置设定”→“按钮配置”进行重设。

按键	操作
左右键/滑杆	方向盘
上下键	提档/减档
○/×	油门
△	倒车
□	脚刹
L	后方视点
R	手刹
Start	暂停
Select	更换视角



回放操作

按键	操作
上下键	更换锁定的目标车辆
□	更换显示资讯
×	更换镜头
L	后方视点（限竞赛时）
Start	结束播放
Select	更换视角

画面解说



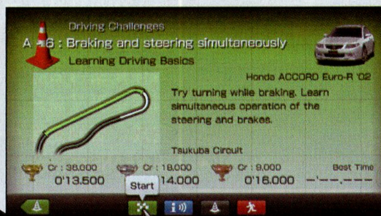
◀如果档位不适合当前行驶状态，左侧会有红色建议档位显示警告。

竞赛画面

①目前记录 ②目前排名 ③圈数 ④最佳记录 ⑤当前时速 ⑥档位显示 ⑦目前时刻 ⑧仪表盘 ⑨油门/刹车

选单画面

型、赛道、车型后或在赛事结束后都会显示快捷菜单画面，快捷菜单的各个选项会因不同的赛事类型而异。



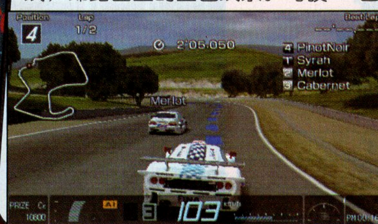
- 开始比赛
- 播放回放
- 保存回放
- 载入幽灵车
- 保存幽灵车
- 竞赛选项
- 赛道选项
- 驾驶选项
- 任务选项
- 驾驶范例与语音介绍
- 往上一个任务
- 往下一个任务
- 离开

刹车技巧

刹车技巧是操作的一大难点，游戏中的刹车分为脚刹和手刹，脚刹是游戏中最常使用的，手刹则是在突发状况时所用到的装置，手刹也是实现甩尾的重要操作。首先玩家必须要熟练掌握脚刹，当车辆行驶不稳时可通过点刹来微调方向，过弯道时如果行驶速度太高也需要通过脚刹来降速；其次要多练习手刹，在过一些弯度很小的弯道时需要借助甩尾来完成，在速度较高的情况下，最好在入弯前先点按手刹将车头方向迅速改变，再按紧手刹进入甩尾状态，这样就能很大程度地避免因车速过高加之盲目用尾使得车辆因惯性滑出赛道的尴尬。

借助提示车线

如果想成为游戏中顶尖的驾驶员，必定要先懂得活用驾驶车线，即路面上的蓝色线条。驾驶车线代表的是赛道上的最佳行驶路线，进入弯道时车线上会有红色刹车点显示。如此久而久之，玩家自然就掌握了各种行驶技巧，选择最佳行驶路线即能很大幅度地提高自己的最佳成绩，这在时间计时赛或驾照考试中显得尤为重要。熟练掌握后可在赛道选项中设置隐藏车线。



挑战任务模式

挑战任务模式是本作的主要模式之一，是所有玩家的必修课。在这里玩家可以通过挑战各种任务来习得各种驾驶技能和竞赛技巧。对于熟悉系列系统的老玩家而言，本模式可相当于系列家用机版的“任务竞赛”与“驾照模式”的结合体。从刹车、停车等基本操作到漂移等超高难度的技术挑战，无论是新手玩家还是核心老玩家都能从中找到很多乐趣。

进入任务链画面后会发现游戏将挑战任务分类为A～I一共10个区域，每个区域中都准备了6种内容五花八门的任务。一开始玩家只能从A区刹车的基本技能学起，获得6座奖杯后才会解禁下一个区域。在各个挑战任务中，如果打破目标记录或是满足排名条件即可获得奖杯并判定驾驶合格。合格分为三个等级，即根据成绩颁发金杯、银杯和铜杯，每级可获得的奖金皆异。虽然任务可反复挑战，但是曾已获得过的奖杯奖金无法再度获得。





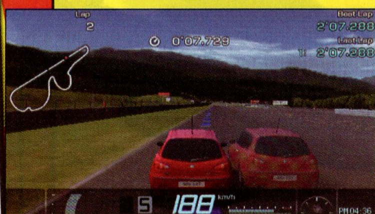
每个任务在挑战前，均可在快捷菜单画面选择语音教程并观看规范实例操作视频，所以当玩家因无法准确掌握技巧而难以顺利过关时不妨参考一下，仔细观察视频中车子的行驶路线及驾驶细节，然后照样模仿，过起关来也许就游刃有余了。

单人模式

本模式中共有三种不同类型的赛事模式，分别是计时争夺赛、单人竞赛、甩尾争夺赛。进入游戏前，只要按照顺序选择模式、车辆、赛道即可开始比赛。比赛过程中按下Select键可更换视角，更换顺序依次为主视角、驾驶舱视角、引擎盖视角及车尾视角。

计时争夺赛

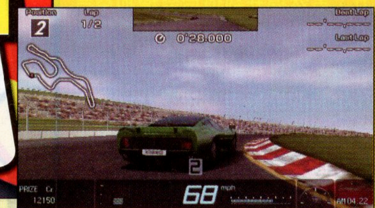
玩家单独于赛道中奔驰、向提升单圈成绩记录的目标挑战的模式，是利于玩家熟记赛道以及考验自己驾驶技术的最佳去处。赛事中，道路上会出现之前玩家实现的最佳成绩的幽灵赛车，它能有效帮助玩家向更高成绩冲刺。幽灵赛车的设定非常人性化，开启“选项”→“装置设定”→“按钮配置”，将某个闲置的按键设定为幽灵车后，便能在比赛中自由选择显示或隐藏幽灵车了。



比赛结束后如果打破了之前的最佳记录，可在快捷菜单画面中选择“保存幽灵车”，那么之后的比赛中显示的就是该记录的幽灵车了。需要注意的是，若是闯入禁止行驶区域会遭到处罚，无论该圈的成绩有多好，单圈记录都会被取消，如果是在终点附近违规，则下一圈的单圈记录被取消。

单人竞赛

本模式是玩家与CPU驾驶的3辆赛车角逐的竞赛，在这里玩家可以轻松体验实战竞赛的乐趣。



同时玩家还能借竞赛来培育AI驾驶员，比赛结束后会自动随着排名情况累积AI点数，当AI点数到达一定程度时，AI驾驶员的驾驶技能即会得以提升。选择本模式后，玩家可自由设定竞赛的绕行圈数以及是否统一规格赛，如果选择“是”，那么CPU驾驶车辆则会自动更改为同玩家驾驶的相同车型和性能的赛车；如果选择“否”，那么CPU驾驶的车辆会根据玩家车辆的性能进行合理的自动选择。

甩尾争夺赛

操控爱车锻炼甩尾技术的模式，分为“区段模式”和“完整赛道模式”。区段模式中，赛道上的每个弯道区域都规划了甩尾计分段，黄色旗帜为甩尾起点，红色旗帜为甩尾终点，只有在计分段成功甩尾才能根据甩尾的优劣奖励相应奖金。而在完整赛道模式中，玩家可连续绕行数圈，但凡成功甩尾都将计入总体评分，注意如果甩尾过程中不慎脱离赛道，则本次甩尾所获的分数不计入总分。



若想表演精彩的甩尾，必须要对车子进行改装，将后轮胎选择抓地力较低的轮胎，或者是在“快捷改装”中加强马力亦可，目的就是让车子更容易打滑。设置方面建议将“驾驶选项”中的“模拟”调整为“专业”，而“TCS”、“ASM”等驾驶辅助技能均调整为OFF。

如何改装车辆

在本作中无法实现系列传统的真正意义上的改装，简化后的调校系统能让玩家实现车体调校，而调校后的赛车会有明显不同的操作感。

驾驶选项



在选择“单人模式”或者“Ad Hoc竞赛模式”后的驾驶选项中，玩家可对以下几项车辆的设定进行变更。

变速器	可选择AT（自排）或MT(手排)
前后轮胎	轮胎分为9种，N1～N3为普通胎，S1～S3为跑车胎，R1～R3为赛车胎。轮胎的抓地力属性会随着此顺序逐渐增高
TCS寻迹防滑控制	调整强弱后能有效防止轮胎空转
ASM动态稳定管理	可设定为启用或停用，启动的弊害是转弯时的车速可能会急速减慢
动态操纵	甩尾过程中当后轮开始打滑，且车子出现转向过度时，能自动修正方向盘的动态转向
模拟	设定模拟的精确度。设定为“专业”时会进行更真实的模拟，但车子的操控相形之下会显得难度高出不少

攻略要点 手排与自排哪个比较好？

一般而言大部分玩家都会有手排速度大于自排速度的印象，其实通常情况下两者的区别并不大。只是越是马力很强的车种，这两种排档方式在驾驶的变化性上就差得越多。相对而言，手排在驾驶上的变化性较广，比如可以在车辆进入弯道时不踩刹车或者直接以降档的方式来小幅度减速从而转移重心等，不过这样做的弊处就是会影响到最后的比赛计时。

避震器

分别调整前后轮避震器的强弱。数值越大抑制弹簧跳起的力量越强，因此可让车子的反应变得比较稳定，且越能提升轮胎的抓地力。如果在调高了弹簧系数的情况下，一并调高避震器，就会使得车子比较容易保持平衡。

束角

分别调整前后轮悬吊系统的束角。从车子上方观察前方时，轮胎皆向外时成为外倾，向内时则成为内倾，数值越大会越倾向内倾，越小则越倾向外倾。如果调成内倾，就能提升直线行驶的性能，并提升转动方向盘瞬间的反应灵敏度；如果调成外倾，在过弯道时便能稳定抓地直到通过，且回转性能得以提升。

车高

分别调整车子前后的车高。将车体高度调低即能提升车子的运动性能，特别是在调低高度并调高弹簧比例时，更能提升方向盘的反应灵敏度。调低前车身会倾向转向过度，而调低后车身则会倾向转向不足。过弯道时如果经常出现行驶路线在提示路线外侧的情况，建议玩家将车体高度调成前车身略低即可。

外倾角

分别调整前后悬吊的外倾角。从车子正面看轮胎中心线偏离垂直线的角度是外倾角，数值越大代表外倾角越大，虽能增强车子转弯时的抓地力，但在直线行驶时轮胎的接地面积会变小，因此在刹车时所需的减速距离便会大大延长。

攻略要点 掌握甩尾的关键设定

在本作中，动力性能与车体重量是掌握甩尾技术最关键的车体设定，这两项参数极大影响着甩尾时的操控。建议玩家一开始先慢慢调整这两项参数，让车子的行车反应比较平稳时再尝试用尾会变得容易得多。

快捷改装

在启动快捷改装前必须要确定改装车辆已被收录至“我的最爱”中。

马力

变更引擎特性。数值调整为“+”时，虽可提升Top End时的马力和扭力，但是会降低中、低速时的马力和扭力。相反，调整为“－”时虽然会减少Top End时的马力和扭力，但却能使车子在中、低速时更易操控。

车身重量

变更爱车的重量。如果想要速度快一点，重量较轻的车子会更占有优势，不过也要注重车体重量与最大马力之间的均衡。当车子的引擎动力性能超过300马力时，如果车子重量太轻的话，虽然动作反应变得很快，但同时具备了操控性差的缺点，因此持续减轻车体的重量并不见得是最佳做法。

空气动力

分别调整前后车身的空气阻力，虽然提升数值后会增加空气阻力，但同时也会降低最高速等参数，不过却能产生下压力而提升轮胎的抓地力，并提升转弯性能。初接触的玩家建议最好重视抓地性能而将空气动力的数值设定得高一点，习惯之后再慢慢降低数值。

弹簧系数

分别调整前后轮的弹簧系数。数值越大弹簧越硬，车子跳起的幅度越小，但要注意若弹簧过硬，可能会降低轮胎的抓地性能。弹簧系数跟轮胎性能之间的契合度相当重要，玩家最好在使用抓地力较小的轮胎时降低弹簧系数，反之亦然。

究竟如何进行车体设定？

如何进行最恰当的车体设定一直是困扰玩家们的一大难题，其实车体设定没有所谓的标准答案。各设定项目不是调完之后就没事了，而是会跟其他项目产生复杂的相互影响，因此各项目之间的均衡相当重要。首先要确定车种与轮胎，再以它们为基准来设定各项目会更恰当些，以下是设定的两个范例，大家可参考一下。

采用一般跑法的FF车

对于容易发生转向不足的FF（前置前驱）车，重点在于强化其过弯性能，即通过调整车身高度与外倾角来提升前轮的贴地性与转向性。

马力	——
车体重量	——
空气动力	——
车高	F：−15/R：−10
弹簧比例	F：+6/R：+5
避震器	F：+5/R：+4
轮胎	F：S2/R：S1
前束角	F：+0.1/R：−0.15
外倾角	F：+3.0/R：+0.5

采用甩尾跑法的FR车

若使用FR（前置后驱）车，在调成具备稳定行车反应的同时，最好将其设定成后车身较容易向外侧滑，这样的话，即便在进入弯道时发生了少许失误，也能及时改变车子的方向。

马力	+15
车体重量	+95
空气动力	——
车高	F：−20/R：−20
弹簧比例	F：+6/R：+6
避震器	F：+5/R：+6
轮胎	F：S2/R：S1
前束角	F：+0.00/R：−0.20
外倾角	F：+1.0/R：+1.5

驾驶着各种车辆，在复杂的地形中飙车，这种狂野刺激的感觉就在《机车风暴》中再现！PSP版以冰天雪地的阿拉斯加为舞台，地形上自然也就增加了冰雪路面。准备好PSP，去阿拉斯加大雪原飙车吧！

RAC

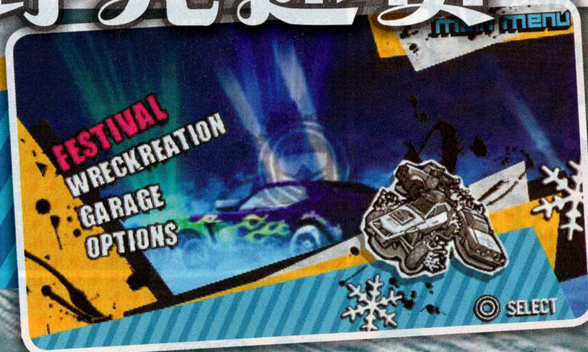
机车风暴 极地先锋		
MotorStorm Arctic Edge		
SCEE	2009年9月18日	欧版	1～6人
24.99欧元	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

MOTORSTORM ARCTIC EDGE

冰天雪地狂野竞速赛

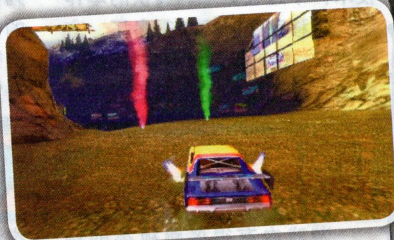
主菜单

第一次进入游戏的话，建完存档还要选驾驶员，不过不多，当然以后会解锁的越来越多，以后想更改驾驶员的话在GARAGE－DRIVER里更改就可以了。接着就是游戏的菜单了。游戏的主菜单有四项。



 FESTIVAL 

游戏的主要模式，类似于攻关，共有8个等级，比赛包括以跑第一为目的的RACE，用最短时间跑完任务的SPEED，还有以999分为目标的TIME－TICKER，通过比赛可以开启大量隐藏要素。进入游戏前也可以按□对车辆进行涂装及颜色上的改变。一些关卡还有车辆类型上的限制。



▲第一个SPEED关卡：从两个烟柱中间穿过，时间便多加5秒。

 WRECKREATION 

该模式下包括了时间挑战模式、自由模式和多人联机模式。

时间挑战模式下要选择赛道挑战完成时间，进入时会提示是否连接网络，如果不选择在线可以按×退出，进入一个表格，选好后退出就进入游戏了，单人模式下时间无限制，跑过一圈后还会有“幽灵车”重复你上次完成赛道的情况。如果想彻底熟悉赛道，这个模式是最合适的。自由模式则是选择赛道和车辆自由游戏，除了这些，还可以对比赛的方向、AI的智商以及其他比赛车辆的种类进行设定。MULTIPLAYER是多人联机，支持Adhoc无线联机和网络联机，不过没有NPC陪大家玩。

 GARAGE 

该选项下，包括有车辆（VEHICLES）、统计表（STATISTICS）、徽章（BADGES）、影像（MEDIA）和驾驶员（DRIVER）。其中车辆一项在观看车辆时按□会进入车辆设定模式，进入后按△为随机改变，按方向键是选车身位置，选好后按○即可对车辆各部位的颜色及图案进行改变，对车辆性能没影响。



 OPTIONS 

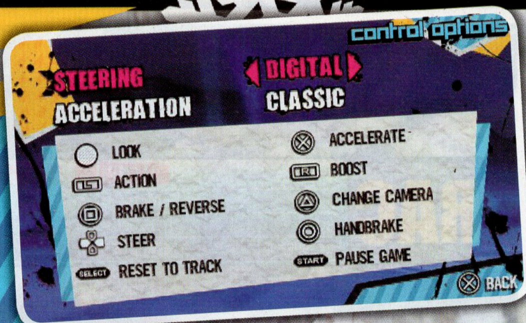
游戏设定，其中PROFILES为存档选项，包括建立新存档、读档、存档、删除存档以及自动存储功能的开启与关闭（AUTOSAVE，ON为开启，OFF为关闭），如果关闭了自动存档，每次游戏结束后关机前别忘了来存档。

CONTROLS为按键设定，后面我们详细说。

AUDIO为声音设定，SOUND VOLUME为调整音效音量。MUSIC VOLUME为调整背景音乐音量。MUSIC MODE为音乐播放模式，其中NORMAL为顺次播放目录中的歌曲，SHUFFLE是随意播放，REPEAT为反复播放选中的音乐。MUSIC PLAYLIST则是曲目表。

操作

游戏提供了多种操作模式，玩家可以进入Options—Controls来设定。分为操控（STEERING）和加速度（ACCELERATION）两大项。具体如下：



STEERING

DIGITAL	十字键控制左右转向，滑杆为其他角度观看车体
ANALOG	滑杆控制转向，左右下为其他视角观看车体

ACCELERATION

机车风暴（MOTORSTORM）	
L	刹车/倒车
□	动作
×	推进
R	加速
△	视角切换
○	手动刹车

标准（CLASSIC）	
L	动作
□	刹车/倒车
×	加速
R	推进
△	视角切换
○	手动刹车

共通按键

START	暂停游戏，暂停后选RESUME返回游戏，PHOTO MODE为进入拍照模式，OPTIONS下可以设定按键及调整音效、音乐的音量，RESTART为重新开始本次比赛，QUIT为退出比赛回到菜单
SELECT	比赛方向复位

车辆

本作收录了BIKE（摩托车）、ATV（ATV赛车）、SNOW MACHINE（雪地摩托）、BUGGY（巴吉赛车）、RALLY CAR（拉力赛车）、SNOW PLUGGER（雪地越野车）、SNOWCAT（雪地履带车）和BIG BIG（大卡车）八种车辆。每辆车有速度（SPEED）、加速度（ACCELERATION）、强性（TOUGHNESS）、操作性（HANDLING）四个参数。其中BIKE、ATV和SNOW MACHINE在和其他车辆接近时，可以用动作键实施攻击，不过对大型车作用不大。



操作详解

下面是比赛中操作的一些详细介绍

推进与加速

游戏的左下角的BOOST槽相当于其他竞速游戏中的氮气加速，不过本作中的推进系统的使用更随意，但是注意不要过热，否则车辆会自爆。推进系统在比赛开始10秒后即可发动，当左下的BOOST槽满后会响起过热警报，警报响过10声后仍然持续着推进状态，车辆就会自爆，因此掌握好推进槽的用量是取得胜利的关键所在。可以等完全冷却后在笔直的大道上一次推进到自爆临界点；也可以冷却些后再推进，过热了再冷却，只要掌握得当，初期即使只按推进和刹车也能轻松过关。

当喷射系统处于过热状态时冷却的速度会大降，因此在BOOST槽到达最后一格便可以停止下来，当然，如果最后的终点冲刺就无所谓了，爆炸着飞进终点同样正常计算成绩。而如果行驶在水洼或积雪上，BOOST槽会变成清爽的冰蓝色，这时气槽升温的速度减缓，冷却的时间则大大上升。

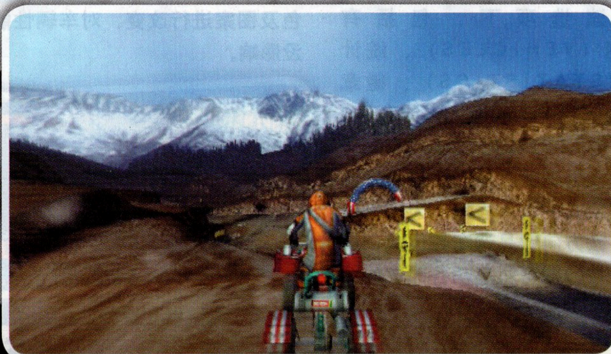
加速一向是RAC的重要要素，但在强调推进加速的本作中，加速的效果并不是很明显。当然了，加速的好处是不受用量限制，推进系统冷却时用加速维持速度自然不错，而在直道上，加速+推进的效果也是比单纯的推进效果要大很多。

漂移

一般的赛车游戏中，漂移中都是需要苦练才能掌握的高级技术，不过在更强调爽快的本作中，漂移完全就简单很多了，方法如下：预判好入弯点然后刹车+转向、达到理想的转向后立刻按下推进，一个漂亮的漂移甩尾就完成了。需要注意的是，达到预判角度后按加速并不能停止车辆的惯性，只能用推进。因此在过大弯道和连续弯道前一定要预留一定的推进槽。

飞跃

游戏中有很多跳板类的场景地形，加速冲上去我们的车就飞起来啦，飞的过程中还可以根据落地后的情况来预先调转车的转向。飞跃要注意的是两点，除了上坡前速度尽量快，更重要的就是落地后要稳——落地瞬间按推进，车辆就会继续疾行；如果对“瞬间”掌握不好，就提前按推进也没什么，顶多浪费一格推进槽，落地不稳的话轻则速度大减，严重了就失去平衡翻车了。和漂移一样，到达飞跃点前，也一定预留好推进槽。



游戏心得

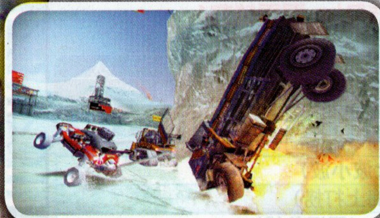
多路线

游戏的自由度相当高，每条赛道都有多条路线，很多时候即使冲下山崖也没有事——因为你不过来到了另一条路线，选择最佳路线无疑也是取胜的关键。

攻击&生存

碰撞攻击是本作的一大乐趣所在。游戏中，大型车辆对小型车辆具有着先天的优势，后面的小车赶来时，把车身一横它就毁了，而对于挡路的小车更是可以直接轧过去。

相对于霸道的大卡车、雪地履带车，小车更具有着速度和机动性上的优势，因此对于小车尤其是最小的摩托车来说，生存才是最关键的，一般当然是利用车身小和速度快的优势在大车中间穿过去然后用速度把大家伙们远远甩在后面。



动作攻击一般多用于同大小的车辆，比如摩托车、ATV以及雪地摩托，攻击时驾驶员是用肢体攻击，攻击同大小的车辆自然有效果，但对于大型车辆，还是尽早甩开吧。

攻击的方法远不止上面这些，当一些车辆落地未稳时底盘被其他车撞到会爆炸；车辆在山路上漂移时如果被其他车撞上车尾往往也会因丧失平衡而摔下山崖；另外，过热自爆后产生的大爆炸也会殃及其他靠近自己的车辆……不过这些攻击方法大都损人不利己，因此实用度不高。

事故&复位

游戏中的"事故"相当多，比如被其他车辆攻击、漂移时撞上墙壁、一不小心车头直撞在障碍物上、操作不当翻下山崖、车辆落地后失去平衡……



而对于障碍物，越大的车辆安全性也越高，比如一个台阶，大卡车可以直接冲上去，而小型车辆就会发生撞车事故。

游戏中还有一些人为的事故，当多车辆经过特定的山崖和雪地，这些地方就会因为强烈的振动发生山崩或雪崩，发生崩塌事故前会有强烈的震动感，这个时候一定加足最大速度驶过此地，加速、推进，有什么用什么，过热爆炸也没事，因为不在坍塌前驶离此处就会有极大的可能被砸在这里、而且会被连续砸到……

而小范围的失去平衡以及车辆被卡在障碍物中时，游戏就会提示按SELECT让车辆复位、也就是回到跑道上。但是大范围的失控就没办法了，只能眼看着车辆华丽地上演事故特写。如果行驶中因为迷路而驶错了方向，游戏也会提示按SELECT键复位。其实不管什么时候，无论车辆平安还是遭遇事故，当出现按SELECT提示时最好就果断地按下去。

其他

视角切换&赛道欣赏

游戏中按△，可以在普通视角和车头视角间进行切换，普通视角就是默认视角，可以掌握赛道及周围多方面的信息；车头视角相当于主视角，该视角下更容易体会到飙车中的激烈和爽快。

在比赛结束后，游戏会从由比赛自由过渡到欣赏界面，最佳欣赏角度显示CONTINUE/RETRY时，多角度切换，速度感魄力感十足，过关之后聆听自己喜欢的音乐，置身事外地回顾下刚才惊心动魄的比赛，感觉非常棒。



自定义音乐

通过AUDIO—MUSIC PLAYLIST就能打开曲目列表，这里有游戏中全部收录的音乐，记忆棒中的MP3格式的音乐也会在这里显示出来，无论是游戏中还是记忆棒中的音乐，按□为播放，按○可以在音乐前面打上勾选中，那么以后这首曲子就会出现在游戏中；反之如果不喜欢哪首曲子，在选中的音乐上按○取消选择，以后该音乐就不会在游戏中播放了。如果想要在比赛中聆听指定的某首歌曲，在目录选中播放后，将MUSIC MODE设定为REPEAT就可以了。不过在曲目列表里显示出来并不代表就能播放，本作和《音乐节拍》一样，对MP3的标准要求非常严格。

如果发现自己的MP3不能播放，最好是用"千千静听"等转换软件把音乐重新转一下，将恒定码率设为128Kbps，将采样频率设为44100Hz（44MHz），转换完就可以了。为了顺利播放并显示音乐名，接下来最好也改下MP3文件的信息，鼠标右点音乐文件—属性—摘要部分的"流派"改成Pop，其他选项的全部清空，之后点"应用"、"确定"。

其实并不是只有128Kbps/44MHz、全英文信息的MP3文件才可以播放，笔者以前记忆棒里一些中文信息、码率达到320Kbps的MP3音乐文件在《机车风暴》中仍正常播放，但大多是不行——这个其实还是有点运气成分的。而有的音乐文件在拷进记忆棒后，在游戏中虽然能勾选，但却播放不出来，游戏中的音乐播放到此也在此时完全停止，这时一定要把该首歌曲前的勾给取消，再重启下游戏，音乐又会继续播放了。

拍照

在游戏中按下暂停后，选第二项PHOTO MODE便进入了拍照模式，L为与目标拉远距离，R为与目标靠近，方向键的上和下为调焦距，左和右为改变镜头角度，R+滑杆为移动镜头，滑杆为转换拍摄角度，△为复位到按START时的视角，×为退出。听起来麻烦，实际上操作起来相当简易，当焦距角度都调好后，按○就会把照片拍下来，拍下来的照片会保存在根目录下PSP＼SCREENSHOT里游戏建立的一个和游戏存档文件夹同名的文件夹里。

集结同伴，新的战斗从这里开始！



随着动画的不断播出，PSP上的“《游戏王 双重战力》系列”也出到了第四作，本作最大的变化就是以《游戏王5D's》的故事为主轴，加入了新的人物和卡片，同时新作的推出也带来了战术和打法上的变化，令卡片对战更加有趣。

文 乌冬

TAB

游戏王5D's 双重战力4
游戏王ファイブディーズ タッグフォース4

Konami	2009年9月17日	日版	1～4人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

初期牌组分析

牌组配置

上级怪兽卡4张
サイバー・シャーク（电子鲨）
神龙アクアバザル（神龙阿库阿巴扎）
氷帝メビウス（冰帝梅比乌斯）
海龙—ダイダロス（海龙—泰达路斯）

下级怪兽卡18张
アームズ・シーハンター（武装海洋猎手）
アトランティスの战士（亚特兰蒂斯的战士）
アビス・ソルジャー（深渊的战士）
オイスターマイスター（牡蛎大王）
オーシャンズ・オーパー（海洋看守者）
シー・アーチャー（海洋弓手）
深海の大ウナギ（神海大鳗）
深海のディーヴァ（深海歌后）
スクリーチ（尖叫怪）
スノーマンイーター（学人食人怪）
ニードル・ギルマン（刺鱼人）
冰结界の修验者（冰结界的修验者）
冰结界の风水师（冰结界的风水师）
冰弹使いレイス（冰弹使蕾丝）
フィッシュボーグーガンナー（鱼类电子人—枪手）
フェンリル（芬里尔）
ペンギン・ソルジャー（企鹅士兵）
ペンギン・ナイトメア（梦靥企鹅）

魔法卡10张
ウォーターハザード（水障）
ウォーターワールド（水世界）
エネミーコントローラー（敌人操纵器）
大波小波（大波小波）
サルベージ（海上打捞）
シンクロ・ヒーロー（同调英雄）
月の书（月之书）
テラ・フォーミング（星球改造）
传说の都 アトランティス（传说之都 亚特兰蒂斯）
ハイドロプレッシャーカノン（水压加农炮）

陷阱卡8张
海龙神の加护（海龙神的加护）
沙尘の大龙卷（沙尘之大龙卷）
サンダー・ブレイク（雷破）
万能地雷グレイモヤ（万能地雷阔剑式）
魔宫の贿赂（魔宫的贿赂）
ミニチュアライズ（迷你化）
炸裂装甲（炸裂装甲）
リミット・リバース（限制苏生）

EX卡3张
X—セイバー ウルベルム（X—剑士 乌尔贝鲁姆）
大地の骑士ガイアナイト（大地之骑士盖亚骑士）
神海龙ギシルノドン（神海龙基希尔顿诺）

备用卡15枚
イレカエル（交换蛙）
里ガエル（里青蛙）
贯ガエル（贯青蛙）
サブマリンロイド（小潜艇）
シャーク・ザ・クルー（巡洋鲨）
ドラゴン・アイス（龙冰）
冰结界の术者（冰结界的术者）
魔知ガエル（魔知青蛙）
未知ガエル（未知青蛙）
龙宫の白タウナギ（龙宫的白鳝）
湿地草原（湿地草原）
大寒波（大寒波）
ライトニング・ボルテックス（闪电漩涡）
水灵术—「葵」（水灵术—「葵」）
血の代偿（血之代偿）



用法



以水属性怪兽为核心的牌组，各种类卡的比例平衡性良好，并且也没有太复杂的配搭战术，适合新手使用，但缺点是所有卡都只有一张，安定性欠佳，最好是去商店补充一些关键卡，这样用起来会更加顺手。

牌组的战术围绕地形和同调展开，地形里牌组有传说之都 亚特兰蒂斯和水世界，两张都是水属性怪兽的能力强化地形，其中水世界可以为水属性怪兽提升500点攻击力，不过代价是防御力下降400点，适合拿来强攻。而传说之都亚特兰蒂斯的效果是提升200点，能攻能守，并且将水属性怪兽卡星数减1的特殊效果非常有用，经常可以用来打出一些特殊的配合，如让5星的水属性怪兽直接上场、7星怪兽只消耗一个祭品上场，或者让4星水属性怪兽装上水压加农炮来削减对手的手牌数量等等，不过要注意的是星数下降对同调怪兽的召唤也有影响，同时使用传说之都 亚特兰蒂斯和同调召唤的时候要留意。



牌组里有三张同调怪兽卡，分别是X-剑士 乌尔贝鲁姆、神海龙基希尔顿诺和大地之骑士盖亚骑士，其中出场率最高的自然要数神海龙基希尔顿诺，因为协调怪兽里深海歌后在，只要这张卡被召唤上场，就可以发动特殊效果将一张3星以下的海龙族怪兽从牌组里直接特殊召唤上场，然后再同调召唤神海龙基希尔顿诺，整个过程只消耗一张手牌，非常好用。另外协调怪兽卡里冰弹使蕾丝和冰结界的风水师的效果都不错，同调召唤的成功率也很高，不过和深海歌后比起来的话，实用度上还是要差一截。

补充强化



亚特兰蒂斯从卡组里加入手牌，对地形战术的展开很有帮助。接着是6星的冰帝梅比乌斯，作为上级怪兽卡的它有着极高的性价比，攻击力和效果都很理想，就算整场战斗都抽不到协调怪兽卡，抽到冰帝梅比乌斯也可以放心一些，因此也可以多放一张。同调怪兽卡方面也有着同样的问题，由于相同星数的卡只有一张，一旦有一张被送入墓地，那个星数的同调召唤就不能再进行了，所以相同星数的同调怪兽卡也可以做适当补充，当然选择的时候也不一定要相同的卡，只要是相同星数的就可以了，初期贩卖的卡包里那些每天的专门卡包都可以抽到不错的同调怪兽，可以考虑加进来。最后的魔法和陷阱卡是补充的重点，像死者苏生、飓风、大风暴、神圣防护罩-反射镜力-这些常用的卡一定要加进来，和NPC对战这些卡基本人手一套，我们没有的话会很吃亏。

前面也说了，同种卡数量少是这个牌组的缺点，所以最后讲一下前期的卡片补充。首先是怪兽卡，要充分发挥地形的优势，当然是要以水属性怪兽卡为前提，星期三贩卖的"立て板に俺"是专门的水属性卡包，可以优先在里面选择。下级怪兽卡里亚特兰蒂斯的战士可以多放一张，它是这个牌组最高攻击力的4星怪兽卡，并且效果是把直接把传说之都



出售卡牌包出现条件



编号	名称	价格	出现条件
P01	はじめようモンスター	80DP	最初出现
P02	はじめよう魔法	80DP	最初出现
P03	はじめよう罠	80DP	最初出现
P04	慣れようモンスター(P)TF4	120DP	P01的卡片收集率达到50%以上or全角色的信赖度10000以上
P05	慣れよう魔法(P)TF4	120DP	P02的卡片收集率达到50%以上or全角色的信赖度10000以上
P06	慣れよう罠(P)TF4	120DP	P03的卡片收集率达到50%以上or全角色的信赖度10000以上
P07	使い倒せモンスター(P)TF4	160DP	P04的卡片收集率达到50%以上or全角色的信赖度20000以上
P08	使い倒せ魔法(P)TF4	160DP	P05的卡片收集率达到50%以上or全角色的信赖度20000以上
P09	使い倒せ罠(P)TF4	160DP	P06的卡片收集率达到50%以上or全角色的信赖度20000以上
P10	一寸先は俺(P)TF4	120DP	月曜日（星期一）or等级在25～30之间时随机出现or挑战达成数是5、30、45、60、75时随机出现or全角色信赖度合计在30000以上
P11	地震雷俺亲父(P)TF4	120DP	火曜日（星期二）or等级在25～30之间时随机出现or挑战达成数是5、30、45、60、75时随机出现or全角色信赖度合计在30000以上

编号	名称	价格	出现条件
P12	立て板に俺(P)TF4	120DP	水曜日（星期三）or等级在25～30之间时随机出现or挑战达成数是5、30、45、60、75时随机出现or全角色信赖度合计在30000以上
P13	俺と共に去りぬ(P)TF4	120DP	木曜日（星期四）or等级在25～30之间时随机出现or挑战达成数是5、30、45、60、75时随机出现or全角色信赖度合计在30000以上
P14	俺のピラミッド(P)TF4	120DP	金曜日（星期五）or等级在25～30之间时随机出现or挑战达成数是5、30、45、60、75时随机出现or全角色信赖度合计在30000以上
P15	雨降って俺固まる(P)TF4	120DP	土曜日（星期六）or等级在25～30之间时随机出现or挑战达成数是5、30、45、60、75时随机出现or全角色信赖度合计在30000以上
P16	一发当て曜日(P)TF4	120DP	日曜日（星期日）or等级为35or挑战达成率在80%以上or全角色信赖度合计在30000以上
P17	100点以上の0点(P)TF4	150DP	和不动游星、ラリー・ドーソン其中一人搭档or等级在35～40之间时随机出现or挑战达成数是82、97、10、112、120时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P18	ブラック・ペイント(P)TF4	150DP	和不动游星、ジャック・アトラス、クロウ、鬼柳京介其中一人搭档or等级在35～40之间时随机出现or挑战达成数是82、97、10、112、120时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P19	神龙の赤き痣(P)TF4	150DP	和不动游星、ジャック・アトラス、十六夜アキ、龙亚、龙可其中一人搭档or等级在35～40之间时随机出现or挑战达成数是82、97、10、112、120时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P20	复仇の黑き棘(P)TF4	150DP	和鬼柳京介、カーリー渚、ミスティ・ローラ、ディマク、ルドガー・ゴドウィン、牛尾哲其中一人搭档or等级在35～40之间时随机出现or挑战达成数是82、97、10、112、120时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P21	ノー・ノー・ダンディ(P)TF4	150DP	和牛尾哲、茂野间ネオ、伊东拓也、铃木泰斗、熊仓宙志、泽中国正、矢ヵ城利之其中一人搭档or等级在35～40之间时随机出现or挑战达成数是82、97、10、112、120时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P22	ミナ・ミ・モナ・ムール(P)TF4	150DP	和狭雾深影、カーリー渚、ミスティ・ローラ其中一人搭档or等级在35～40之间时随机出现or挑战达成数是82、97、10、112、120时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P23	光さす道となれ！(P)TF4	200DP	P17～P22的卡片收集率达到60%以上or等级在40以上or挑战达成率在98%以上or全角色信赖度合计在50000以上
P24	ガチ・バトル(P)TF4	150DP	和ジャック・アトラス、十六夜アキ、龙亚、クロウ、カーリー渚、鬼柳京介、ディマク、ルドガー・ゴドウィン、牛尾哲、茂野间ネオ、滨田康畅、KENYoU、清水刚、田中康彦、宫田ゆま、ツアン・ディレ、ジャッカル岬、成田山司、山本耕司其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P25	红尘埃深き处に(P)TF4	150DP	和龙可、ラリー・ドーソン、狭雾深影、三田川たくや、石原法子、田中奈津代 、シーサイド村本、风见吹子、マリア・アン、成田伸子、安达庸佑、伊藤泰久、ミント・ロケット、安田宇里亚其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P26	生まれ変わっても夺いたい(P)TF4	150DP	和十六夜アキ、ミスティ・ローラ、茂野间ネオ、铃木泰斗、中村マサヤ、田中康彦、 石原周子、加藤友纪、ジャッカル岬、紬紫、宫崎健太朗其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P27	恶戏好きのフルハウス(P)TF4	150DP	和龙可、牛尾哲、狭雾深影、KENYoU、山本百合、吉泽由美、ノーマネ-弥生、マリア・アン、原丽华、宫崎健太朗、濑良あゆみ其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P28	粉锁・玉锁・大喝锁(P)TF4	150DP	和矢ヵ城利之、原丽华、安达庸佑其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P29	幸せの入り口(P)TF4	150DP	和カーリー渚、狭雾深影、洼田修司、山本百合、藤原雪乃、大久保香澄其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P30	思い出に生きる少年(P)TF4	150DP	和铃木泰斗、ケイト・モヘア、マー・ムー、宫田ゆま、岭开花、山根章裕、マーク・フリーダム其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P31	仪式番长现地解散！(P)TF4	150DP	和スライダ-瓶田、风见吹子、藤原雪乃其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P32	集いし星たち(P)TF4	150DP	和不动游星、ジャック・アトラス、十六夜アキ(NO)、十六夜アキ(DA)、龙亚、クロウ、伊东拓也、熊仓宙志、泽中国正、高桥秀行、石原法子、ペタ・ケルビン、宇佐美彰子、吉泽由美、海野幸子、青叶あげは、夏乃ひなた、レイン惠、メイ喜多嬉、长谷部遥、战士手岛、中本尊司、龙刚院娘、河合都、ハル・スプリングス、夏乃こかげ、M.A.イングリット、姬美银镜其中一人搭档or等级为6的倍数时随机出现or挑战达成数是15的倍数时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P33	タクティカル・インスティンクト(P)TF4	200DP	P24～P32的卡片收集率达到50%以上or等级在36以上or挑战达成率在92%以上or全角色信赖度合计在50000以上
P34	鳟鳟鲤鲳鳢鲶鳞鳞(P)TF4	150DP	和ジャック・アトラス、ミスティ・ローラ、洼田修司、高桥秀行、吉光诚一郎、石原周子、宇佐美彰子、山根章裕、角井敏之其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P35	ビザールでゴザール(P)TF4	150DP	和カーリー渚、中村マサヤ、ペタ・ケルビン、岭开花、メイ喜多嬉、大庭ナオミ其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P36	もうひとつの正义(P)TF4	150DP	和鬼柳京介、夏乃ひなた、レイン惠、濑良あゆみ、夏乃こかげ其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P37	铁炮持つ者、花持つ者(P)TF4	150DP	和不动游星、牛尾哲、加藤友纪、ノーマネ-弥生、ケイト・モヘア、青叶あげは、ツアン・ディレ、战士手岛其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P38	ウォー・ドレス・コード(P)TF4	150DP	和龙亚、ラリー・ドーソン、マー・ムー、樋口樱、紬紫、成田山司、山本耕司、角井敏之、 美银镜其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P39	テンシシテンシ(P)TF4	150DP	和龙可、狭雾深影、矢ヵ城利之、伊藤泰久、大久保香澄其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P40	魔兽のキングダム(1987)(P)TF4	150DP	和クロウ、ディマク、伊东拓也、熊仓宙志、泽中国正、清水刚、田中奈津代、成田伸子、樋口樱、大庭ナオミ、マーク・フリーダム、中本尊司、龙刚院娘、河合都其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P41	ソウル・フラワー・ユニット(P)TF4	150DP	和十六夜アキ、ルドガー・ゴドウィン、牛尾哲、三田川たくや、吉光诚一郎、M.A.イングリット其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P42	天然自然ナチュラルボーン(P)TF4	150DP	和滨田康畅、スライダ-瓶田、シーサイド村本、海野幸子、长谷部遥、ミント・ロケット、ハル・スプリングス、安田宇里亚其中一人搭档or等级为9、15、21、27、33、39、45、51时随机出现or挑战达成数是7、22、37、52、67、82、97、112、127时随机出现or全角色信赖度合计在40000以上
P43	ラシアル・インスティンクト(P)TF4	200DP	P34～P42的卡片收集率达到50%以上or等级在37以上or挑战达成率在90%以上or全角色信赖度合计在50000以上
P44	こんごとも、よろしく(P)TF4	300DP	和一名角色的好感度提升到最高通关
P45	マイ・ワイフ・マイ・ライフ(P)TF4	300DP	把全五种稀有模型交给胡桃泽or等级在38以上or挑战达成率在94%以上
P46	ジェネレーション・ネクスト(P)TF4	300DP	和“《游戏王 双重战力》系列”的任何一作进行UMD联动or等级在39以上or挑战达成率在96%以上
P47	正午の星座(P)TF4	1146DP	在购买画面依次输入方向键右5次、□键7次、Select键3次
P48	チェッカー・フラッグ(P)TF4	500DP	全卡片收集率达到90%以上or等级在45以上or挑战达成率在100%以上







30秒也能拯救世界

文 乌冬

《勇者别嚣张》成功后，游戏界刮起了一阵"点阵风"，不过《勇者30》可不是一款单纯地跟风作品，游戏由"勇者30"、"王女30"、"魔王30"和"骑士30"四个类型的游戏组成，每个游戏都以时间为主题，玩法简单但又不失新意。

RPG	勇者30		
	勇者30		
MMV	2009年5月28日	日版	1～4人
4410日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

勇者30 ゆうしゃ さんじゅう

模式介绍

勇者30



"勇者30"是一款关卡制的RPG，游戏的每一关都有一个作为BOSS的魔王，玩家扮演的勇者需要在限定时间内完成收集情报、提升等级、升级装备等准备工作，最后把作为关卡BOSS的魔王打倒。每关的限定时间都为30秒，只要时间一到就算失败，当时间不够用时，可以在时之女神的神像处用金钱将时间回溯，不过回溯时间所需的金钱会随次数上升而增多。

操作	
键位	作用
方向键/滑杆	移动（地图或城镇中）
△	购买道具、装备（城镇中）
□	使用道具
○	对话（城镇中）
×	冲刺（战斗中）/加速移动（城镇中）
L+R	逃跑（战斗中）
START	暂停菜单



王女30

操作	
键位	作用
方向键/滑杆	移动
○	向屏幕右方射击
△	向屏幕上方射击
□	向屏幕左方射击
×	向屏幕下方射击
START	暂停菜单

"王女30"是一款STG，每关的流程都是控制王女从城堡出发，到关卡的尽头取得指定的物品或击破BOSS再原路返回，如能赶在时间倒数完前回到城堡就算过关。关卡中会有许多敌人阻碍王女前进，击破敌人时左下角的狂热槽就会增长，当槽累积满了后就会自动发动狂热状态，狂热状态中王女全身无敌，并且移动速度也会大幅提升，活用狂热状态是快速过关的关键。另外卡中的红地毯可用来恢复时间，精灵则可以使王女获得各种各样的能力。



精灵效果	
蓝色精灵	一定时间内移动速度提升
红色精灵	一定时间内攻击范围变为全方位
黄色精灵	一定时间内攻击力提升
绿色精灵	一定时间内加快狂热槽的累积量

魔王30

操作	
键位	作用
方向键/滑杆	移动
○	召唤力量型魔物
△	召唤速度型魔物
□	召唤力量型魔物
×	指挥魔物突击
R	召唤四天王
START	暂停菜单

“魔王30”是一款SLG，关卡中玩家需要控制魔王召唤出各种魔物来击退敌人，魔物和敌人都分为三个种类，分别是红色的力量型、蓝色的速度型和绿色的射击型，其中力量型克制速度型、速度型克制射击型、射击型克制力量型。关卡的目标分为全灭敌人，击破指定敌人和接触指定目标三种，而失败条件都固定是30秒倒数结束。当时间不够时，可以用金钱在关卡中金色的桶处恢复时间。



骑士30



“骑士30”是一款ACT，游戏有骑士和贤者两位主角，其中骑士由玩家控制，而贤者则是需要我们保护的目标，贤者是没有攻击能力的，不过只要其成功咏唱完魔法就可以令魔物全灭过关，所以在贤者咏唱过程中我们要利用自身的能力和关卡中的各种道具来保护好他。另外某些关卡有一些由四个方块组成的区域，当贤者站在上面时可使咏唱速度翻倍。

操作	
键位	作用
方向键/滑杆	移动
○	牵着贤者/使用道具/冲撞
△	呼唤贤者
□	拿出陷阱
×	加速移动（结合方向键或滑杆）
START	暂停菜单

陷阱一览	
稻草人	可吸引人型和鸟类敌人的注意
栅栏	可阻挡敌人的前进，承受了一定的伤害后破坏
肉	可吸引野兽类和虫类敌人的注意
炸弹	投掷接触敌人时或落地一定时间后爆炸，可使范围的敌人晕眩
路钉	撒在地面上，踩到的敌人会晕眩

勇者30全关卡信息

序号	关卡名	称号	称号取得条件	过关报酬	关卡内可入手装备
1	勇者のたびだち	みちくさ	时之女神剧情发生后，在第三次复活时击倒魔王	つぎはぎの服	ボクソード
		わすれもの	入手初始村庄右边小船里的药草		
2	大陆へのかけ桥	ギリギリ	在30秒内过关	バンブースピア	どうのつるぎ、レザーシールド
		ライクわかめ	打倒5只ワッカム（绿色怪物）		
3	どうくつと森	どうくつ好き	穿过洞窟过关	こんぼう	レザーハット、きのたて、ムシたたき
		虫好き	不入手ムシたたき过关		
4	森の番人セシリア	もりまもり	打倒盗贼过关	タルアーマー	タルヘッド、いしのオノ
		だんじき	不使用村庄里的回复设施过关（药草除外）		
5A	魔の森をぬけて	ここうのたびびと	不雇佣リチャード过关	けんこうサンダル	きこりのオノ、バックラー
		さみしんぼ	雇佣リチャード后直接前往魔王城堡		
5B	どうくつをぬけて	ジイ样思い	把穿越洞窟时得到的ゴムながブーツ还给西边小屋的老爷爷	いしのヤリ	ゴムながブーツ、むぎわらぼうし
		グルメ	在初始的村庄分别把料理屋早上、中午和晚上卖的食物都吃一遍		
6A	勇气の山	ゴージャス	买下ゴージャスメイル	ブロンズランス	ゴージャスメイル
		へたれ	等级在15以上过关		
6B	海向こうの魔王城	ゲットバッカー	被潮汐打回头多次	ブロンズアクス	てきよセーラー
		海のはしゃ	打倒过关卡里的所有种类魔物		
7A	むげんさばく	ほうこうおんち	走错路10次以上	クイックナイフ	てつのつるぎ
		バードハンター	打倒地图左下角随机出现的大鸟		
7B	あのころに　って	メガネっこ	入手まどうしのメガネ	ファイターナイフ	まどうしのメガネ
		セピアマスター	打倒20只黑白色魔物		
8A	ほろぼされる村	村をすくった	用时之女神把被落雷破坏的村庄修复，然后在村庄再次被破坏前过关	パワーふんどし	レイピア
		心やさしき	用クスリ把小孩的哥哥救活		
8B	海流をかえろ	カモねぎ	在海流解放前吃3次南部帐篷料理店里的料理	アイアンスピア	きんのスクデット
		金ピカ好き	海流解放后买下南部帐篷装备店里的きんのスクデット		
9	美しき魔王	おそろしき力	打倒美しき魔王	けがわのコート	カリスマウィッグ
		カリスマ	买下カリスマウィッグ		
10	さんぞくの谷	さんぞくいちみ	让ドノバン加入过关	ウッドズック	シルバースピア
		ゴーイングマイ	不让ドノバン加入过关		
11	海と陆のわかれ道	マジギリ	30秒以内过关	ブラックベルト	かわのよろい
		王者のツノ	打倒巨大独角仙		
12A	ゆうひの勇者	ほあんかん	把西南部村庄的强盗问题解决后过关	フロストスピア	バトルハンマー、テンガロンハット
		ねおきドッキリ	把在睡觉的中魔王打倒过关（在30秒～15秒的时候前往）		
12B	海をこえて	せつない	船入手后回初始村庄和老奶奶对话	てつのオノ	スイマーリング、スイマーゴーグル、スイマーレッグ
		フルセット	买下スイマーリング、スイマーレッグ、スイマーゴーグル过关		
13A	シスターと悪魔	あまのじゃく	不借助修女和恶魔的力量过关	ソードナイフ	—
		コレクター	同时入手ドラゴニウム和恶魔のたまご过关		
13B（1）	龙の岛	ケチんぼ	把龙のタマゴ换钱，不入手ドラゴンランス过关	ファイアーロッド	ドラゴンランス、くさりかたびら
		ノープラン	龙のタマゴ和ドラゴンランス都不入手过关		
13B（2）	バトルオーシャン	なみのりマスター	帮海贼ハンク解决魔物问题后，把西北海域的DANGER地带全部走一遍	ロングソード	はなのコロネット、ヘビーアーマー
		カイゾクの仲间	让海贼ハンク加入过关		
14A（1）	ミイラのさばく	剑士ガイド	让ダイン加入过关	はがねのヤリ	スケールシールド
		あわてんぼう	调查错误的石碑		

序号	关卡名	称号	称号取得条件	过关报酬	关卡内可入手装备
14A（2）	ぎゃくしゅう魔王	フォレストガード	令全部的沙漠变回森林	—	—
		アンラッキー	四个沙漠都先把假的漩涡中的魔物打倒，最后再打真的		
14B（1）	小さな船たび	タコキラー	17秒左右乘船会遇到章鱼怪，打倒它获得	グラディウス	シルバーハンマー、さんごのかんむり
		船大好き	坐船前往魔王城小岛3次（需装备スイマーリング游回来）		
14B（2）	リザードマンの国	トカゲ好き	救出レクス过关	トライデント	こうてつのたて、うろこのかぶと
		トカゲきらい	不救レクス过关		
15A（1）	まわる魔王城	城をとめし者	停止魔王城的移动过关	ドリルランス	バトルアクス、ジェラルミン
		城をおいし者	不停止魔王城的移动过关		
15A（2）	ふたごの谷	ウエストヒーロー	完成西面村子里双胞胎的所有委托	—	—
		イーストヒーロー	完成东面村子里双胞胎的所有委托		
15B（1）	たそがれにさく花	ナンパ	让ナタリー加入过关	ビーストキラー	モーニングスター、バトルブーツ
		コウハ	不让ナタリー加入过关		
15B（2）	カイゾクの宝島	グルメ王	在初始的村庄分别把料理屋早上、中午和晚上卖的食物都吃一遍	のこぎりアクス	うろこのサンダル、キャプテンハット
		カイゾク王	获得キャプテンハット过关		
16A（1）	魔のカベをこわせ	ばくだん使い	使用だいばくだん过关	ウィングブレード	かがやきのたて
		たんけんか	进过全部洞窟		
16A（2）	こだいのいさん	ざいほうゲッター	把三个宝藏都入手后过关	ボーンヘッド、アニマブレード、ゴールドラッシュ（需获得ざいほうゲッター称号）	—
		ボムマスター	向炸弹职人借8次炸弹		
16B	雪国へ	お人よし	让カレン加入过关	スパイクタージュ	シルバーソード
		れいてつ	不让カレン加入过关		
17A（1）	せいはいと魔王	名けいじ	在沼泽遇到过3人组的全部3个人	アサシンダガー	スピードギア、おしゃれバンダナ
		おしゃれさん	获得おしゃれバンダナ过关		
17A（2）/17B	なだれとうげ	なだれストッパー	打倒东面洞窟里的魔物	らいめいのヤリ	スノーウォーカー、あったかニット
		パンイチ	被雪崩卷走一次过关		
18	しろき大地	ぎりのたびびと	击倒魔物数量（含魔王）在3只以下过关	カッパーメイル	しんくのほうけん、スケールメイル
		モンスターキラー	击倒魔物数量在10只以上过关		
19	大平原の戦い	ギリタイム	30秒内过关	サイレントブーツ	あかいバンダナ、ナイトランス、カイトシールド
		こどく	不让同伴加入，独自一人过关		
20	水门パニック	トンネル大好き	钻隧道20次以上	シルバーメイル	スパイクメイス、どうのかぶと
		ナンセンス	接受大富豪的请求并打开水门过关		
21A	巨大魔王あらわる	ねこへびキラー	打倒地图东南面森林出现的ねこへび（蛇身猫）	ビッグフット	クリムゾンローブ、コリュースヘルム
		みつぐクン	过关时身上的钱在1500G以上		
21B	もたざるもの	ロックブレイカー	在西南面村子里打工10次	イビルブレイカー	エアロスニーカー、ツノカブト
		バトルマスター	在东南面村子里打工10次		
22	火の山をすすめ	レスキュー	用巨石拦截岩浆	くろがねのよろい	メタルヘルム、タイガーブレード
		ふんか前	火山喷发前过关		
23A	カメとせんにん	じせんにん	打倒仙人过关	エグゼキューター	カメカメイル、アフロ★へつど（需获得じせんにん称号）
		どりょくがた	不寻找仙人的弟子过关		
23B	ゴーレムの谷	アイテムゲッター	获得北部裂痕里的宝箱	せいりゅうとう	ラージシールド、サークレット
		ウスノロゲッター	让石巨人加入过关		
24A	ぬまと魔女	ロマンス	魔女カトリーヌ加入后，到地图东南面的闪光处	ブラッディアクス	ブロンズシューズ、せんにんのつえ
		うつかり	陷入暗流5次以上		
24B	お宝ランド	ミミッコキラー	打倒洞窟内的所有宝箱怪	エストック	のろいのかめん、はやてのくつ
		トレジャーハンター	获得洞窟内的所有宝箱		
25A	孤島の魔王城	桥キラー	桥全部破坏的状态过关	プリンスクラウン	かみなりぼうし
		桥が命	桥全部建在的状态过关		
25B	もうひとりの女神	龙の力えし者	获得バルムンク过关	—	バルムンク
		神をこえし者	不让任何同伴加入过关		
26	大いなるつばさ	LV命	30级以上过关	こおりのたて	ロイヤルガード、デュエルグリーブ
		咒いのクツ	入手デュエルグリーブ过关		
27	さらばアクドー	シルバー大好き	入手シルバーサリット过关	ライトアーマー	アイアンブーツ、シルバーサレット
		ぶんしんキラー	消灭的魔王放出的分身数量在10个以上		
28	むげんの武器魔王	ソードコレクター	入手きよじんのオノ和かいおうのヤリ过关	ホワイトホース	ホーリーガード、きょじんのオノ、かいおうのヤリ
		ソードブレイカー	不入手きよじんのオノ和かいおうのヤリ过关		
29	咒いと勇者	真の勇者	入手勇者のつるぎ过关	ロードメイル	勇者のつるぎ、ガイアヘルム、ガラスのたて
		うそつき	回答サーシャ的问题时选はい，并打倒魔物化的サーシャ过关		
30	ラストバトル	フルブレイブ	获得宝箱内的四件装备过关	—	ブレイブブレイド、ブレイブクラウン、ブレイブベスト、ひかりのたて
		ポータブル	持有ポータブル女神像过关(不可使用)		

分支进入方法

序号	关卡名	分支	进入条件
4	森の番人セシリア	A	打倒盗贼过关
		B	不打倒盗贼过关
11	海と陆のわかれ道	A	走陆路过关
		B	走海路过关
12B	海をこえて	B（1）	不获得船过关
		B（2）	获得船过关
13A	シスターと悪魔	A（1）	不借助恶魔的力量过关
		A（2）	借助恶魔的力量过关
20	水门パニック	A	打开水门过关
		B	不打开水门过关
22	火山をすすめ	A	火山喷发前过关A



三国英豪再战PSP!

文 马修



《真·三国无双5》在系列中的变化是非常大的。进步方便如新的人物造型、更加丰富并强化的地形、自由度更大的武将成长……争议最大的则是连舞系统。经过PS3、X360后，增加很多新要素的PS2版《Special》也移植到了PSP平台，并新加入了南蛮王孟获。以下是本作的上手指南，除了基本要素的讲解，还附有个人总结的刷马育马心得，希望能给大家带来帮助。

ACT

真·三国无双5 Special

真·三国无双5 Special

Koei	2009年10月22日	日版	1～2人
5280日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

主菜单



无双モード	无双模式，角色们的列传都在该模式下
フリーモード	自由模式，自由选择已有的人物和关卡、并可自由选择势力进行游戏
チャレンジモード	挑战模式，按照要求完成特定任务的模式
幕舍	观看武将资料、战马资料以及已有Movie
事典	出自《三国演义》的相关资料，包括三国时代、武将生平、著名战役简介、名词解释以及年表
オプション	系统设定，包括游戏设定、按键设定、声音设定、存档/读档以及安装文件
2P参加	召集好友进行双人游戏

安装文件（インストール）

如果是无双老玩家，相信都对上面的菜单很熟悉了，值得一提的是该作的“安装文件”，安装选项在如今很多游戏中都有，在硬盘或记忆棒上安装特定的文件后，会节省大量的读盘时间。而本作的安装除了提升读盘速度，更会给原本只有字幕的NPC加入语音。安装文件为260MB，安装时间约为10分钟。

操作

下面我们着重介绍本作的操作部分，包括常规按键的基础操作和战斗中的各种组合操作。和原版相比，PSP版由于没有R2和L2两键，因此本作的基本操作和原作有少许的不同。

基本操作

滑杆	角色移动
十字键↓	呼唤战马，距离远的话会直接出现在附近
十字键←/→	切换地图，大地图/局部地图/不显示地图
□	连攻击
△	强攻击（可蓄力）
×	跳跃/上下马/爬梯子
○	蓄无双槽/无双乱舞
L	防御
R	回避/（马）跳跃
SELECT	名字血槽显示/关闭
START	暂停，进入战场情报画面

特殊操作

连攻击/强攻击

操作：连按□/△

最基本的组合攻击，五代由于取消了传统的蓄力攻击，因此□和△组合不出连击。两种攻击模式中，连攻击的威力相对低但连击数高，是最常用的攻击方式；强攻击则是威力相对高但连击数低，而强攻击的更大作用在于破防，由于5代的防御是全范围防御，从前绕到身后打的方法也随之失效，因此当出现敌人死防的情况下，就需要停止连攻击，而改用强攻击破防，否则接下来可能会被对方弹返进而出现大的硬直。

前冲攻击

操作：跑动中按下□/△

角色在跑动中使出的前冲攻击，不少角色的前冲□有一定的致晕效果，而前冲△则是威力更大。骑乘时没有专门的前冲攻击。

杀阵

操作：L+□/△

特殊的破防操作，主要针对一个角色的特殊攻击，当然也都兼带攻击其他敌人的效果，主要作用也是破防。对应□和△，分小杀阵和大杀阵两种，发动杀阵攻击时角色为无敌状态。

弹返

操作：防御敌人攻击时按□/△

看起来和杀阵的操作差不多，但效果完全不同，弹返的作用自然是弹开敌人的攻击，和杀阵一样，也分轻弹返和强弹返，轻弹返是挡开对方攻击的同时令对方陷入短暂的硬直状态；强弹返则是弹开对方攻击的同时施以特定的反击。一般来说，可以自由追加攻击的轻弹返显然更实用，而在战斗中当敌人连续防御时，继续攻击的话就有可能被弹返。需要注意的是，强攻击的破防特性，因此弹返强攻击时更要看准时机。如果弹返时机不当，按键便被判定为L+□/△，也就是杀阵。



▲孟获的重弹返攻击，说来孟获的招式很特别呢。

受身

操作：倒地瞬间按L

被击飞后立刻按L，角色就会在着地后立刻弹起来，此时按□/△，还会做出相应的跳跃攻击。不过在乱军包围中最好慎用受身，因为搞不好会被敌人们戳得满天飞。

拼刀

操作：拼刀时连按□

战斗中有时敌我双方会进入拼刀状态，此时会出现一个力度槽，需要快速按□键，完全胜利的话就会发动角色特定的杀阵攻击。普通难度下右手大拇指连按即可；高难度下择可以尝试左手食指连点——当然了，PSP、尤其是早期PSP-1000的玩家，还要特别注意力度，把□键按坏就得不偿失了。总之，拼刀时比的是按键的速度，而不是力度。

发动特殊技

操作：L+R

持有道具“传书”时发动武将的特殊技能，如觉醒、落石、火技等，如果有多个技能则会同时发动，不仅效果十分可观，也会提升武勋包的质量和数量。

复位

操作：SELECT+START

战斗时觉得自己没打好或者其他原因，就可以按键复位——而复位在本作中应用更多的其实是在育马的时候。

系统

连舞系统

这个系统是《真·三国无双5》开始出现的新攻击系统，和角色的最高连击数有着密切关系，地上马上的攻击累积的连击数会直接令屏幕左下反映当前连舞方面的连舞槽增涨及升级。连舞等级从小到大依次为1、2、3、∞，连舞等级越高，玩家可使用的技巧也会越来越丰富。而角色初期的连舞最高等级为2，但可以通过技能树将最高连舞等级升至3和∞。

当玩家被击倒或击飞时，连击数会消失，遭受强攻击会导致连舞槽减少。停止连击的话连舞槽本身也会缓缓减少，需要不断攻击来维持。不过如果战马上有"连舞维持"特性，那么在马上时连舞槽就不会自动减少。武器效果连舞心会更方便地维持连击数进而更快增加连舞值。当发动强袭特技或者吃到道具连珠，连舞等级会立刻飙升至∞，有效时间结束后则变为现有最高的连舞等级。吃华佗膏除了能加满体力和无双，连舞等级也会加至最大。



▲连舞等级达到∞时，很多角色的最大攻击范围都会达到全屏。

难度

游戏的难度从低到高为易しい、普通、难しい、达人、修罗五个难度。游戏最开始时只有前三个难度选择，当任意一名角色无双模式通关后会增加达人难度，而当蜀、魏、吴、他势力各一角色在无双模式通关，则会出现修罗难度。

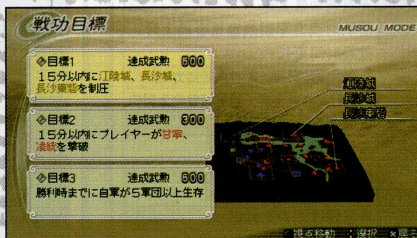
除了游戏难度，不同关卡势力间的难度也从1到6以方块表示，在自由模式中可以查看每个关卡每个势力下的难度，在无双模式中，难度会根据列传的章节序号来进行修正。

战斗准备

进入关卡后，会进入战前菜单画面，更换马匹武器、查看当前技能都在第一项"战斗准备"中进行。尤其是新开始的无双模式列传和自由模式下，不要忘记选择战马。

战功目标

战功目标有点类似于以往系列作品中拿上佳武器道具的条件，奖励除了额外的武勋值，每完成一个战功目标过关后还会多奖励一把武器，而一些关卡的战功目标的完成更关系着新角色的开启。战功目标都有一定的难度，完成关键除了武将自身要强，更关键的是在战斗开始就确定好自己的路线，尤其是我方本阵或主大将开始就遭受袭击时，更要先去救驾，一旦熟悉了路线难度就降低不少，而省却了来回赶路的时间也令战斗节奏大幅加快——是时候体会本作的爽快了！



武将等级

本作角色最高50级，通过累计武勋来实现等级上升，角色等级上升后，除了会提升能力外，还可以获得1点技能点用来学习技能。技能方面后面会重点来讲。武勋的获得方法主要是在战场上杀敌及吃到武勋包，武勋包分为大、中、小、微4种，分别对应200点、100点、50点、10点武勋。而完成战场目标、百人斩、过关也能获得一定的武勋。

游戏中的武勋包等级并非是固定的，用杀阵攻击杀敌后，武勋包就会提升一个等级；而奇袭后敌人掉落武勋包的质量和数量也会增加。最为常用的则是发动特殊技杀敌，打死杂兵有一定几率出现微武勋包，普通敌将也会掉出大武勋包。

奇袭

借由5代地形的大幅强化，"奇袭"也真正成为了一种战术，具体实现方法是在高处跳至低处，条件则是需要一定的高低差，而敌方处于非战斗状态。遭受奇袭的一方会陷入混乱状态，外观上全身发黑，防御力大降，而打倒敌人掉落武勋包的质量和数量也会大幅上升。



跳水

虽然5代出现了水地形和游泳的相关设定，但到了PS2版因为机能限制而取消了，不过地形还在，原本有水的河床湖泊中，要么直接奔跑，要么干脆像赤壁那样跳不下去。PSP版也继承了PS2版的设定，这个改变的好处就是原本水中的行动速度大大加强，而且很多原本上不了岸的地方也可以通过战马的跳跃能力跳上去，不过并不是所有的水都可以随便跳，像荆州之战、长坂之战中那样的深渊，跳下去后就慢慢找上岸的地方吧……

将旗兵

游戏中分散的杂兵都有个扛旗的壮汉领头，这领头的被称为"将旗兵"，除了领着一众杂兵游山玩水，战斗中他们还会为身边的兵将增加攻击力2倍、防御力2倍、移动速度上升等正面效果。发现敌方将旗兵应及时杀掉——不仅仅避免给敌方增加效果，他们也有很大几率掉落各种正面效果的道具。



据点战



▲除了直接占领据点，击破据点兵长后还有一定几率掉落传书。

游戏中有不少大大小小的据点，不少还设在咽喉要隘处。据点大都设有门，需要打破门才能进入。不过如果据点里已经有友军在作战，门就会大开。骑着快马贴墙走，也有不小几率可以在门关上前抢进据点。有的据点关门缓慢，只要马够快也可以在门关上前冲进去。此外，也可以利用地形从高处直接奇袭据点。

据点本身有耐久值，杀一个兵减1点，杀一个副长减20点，杀掉据点兵长的话则能立刻占领据点，因此占领据点的快捷方法是杀副长，一般来说副长都会连续出现。而大型据点的耐久值削减到一定程度后就会出现据点兵长，不要犹豫去干掉他，除了立刻占领据点，据点兵长也有不小的几率掉落传书。由于副长、据点兵长基本都在视野内出现，因此不用到处乱跑，一边转着圈杀身边的杂兵一边观看周围即可。

当据点内有本方武将进入时，该据点的耐久值会进一步提升，而随着参与武将守备武将被击败或离开，据点的耐久值也会减为原来的数值。

据点除了防御，也会为本方人员回复体力。

游戏中还有很特殊的射击台据点，耐久值只有15，但需要实实在在地杀掉15个据点内的弓箭手，而且杀光一批后，下一批会在玩家较远的据点另一边出现。

攻城战

游戏中有不少大型的城池，有的甚至整场战争都围绕着攻城展开，如虎牢关、官渡城、下邳城、樊城、许都、合肥新城等，这些大型城池的城门坚厚，城墙上还有投石手、弓箭手、弩车这些。想攻开城门，需要护送好己方的工兵队伍，首先就是清理城下的守备兵长，当工兵架起攀城的梯子后，就抓紧爬上去吧（站在梯子下，出现光圈时按×，然后用滑杆控制上下）。爬上城墙后除了消灭那些弓箭手投石手，最关键的是要破坏掉城墙上的弩炮——在城墙上可以呼叫战马，这个可以好好利用下节省时间。



▲爬上城墙把这些弩炮都破坏掉吧。

当然并不是所有大型城池都一定要老老实实去攻开城门的，像蜀军攻樊城、曹操军攻下邳城，完成了放水淹城的任务后城门就会大开。而许都也可以从左侧的据点进入城池内。

武将

和系列以往一样，本作也按势力划分，包括魏、蜀、吴、他四个势力，包括全部武将出现方法以及武将技能详解。

全武将出现方法

魏

武将	出现方法
夏侯惇	初期可用
典韦	初期可用
司马懿	初期可用
张辽	魏任意一武将无双模式通关
曹操	魏任意三武将无双模式通关
许褚	合肥之战・吴军完成战功目标1：10分钟内击败曹仁和许褚
夏侯渊	定军山之战・蜀军，完成战功目标1：在黄忠生存的情况下击败夏侯渊
徐晃	樊城之战・连合军，完成战功目标2：过关时徐晃生存
张郃	初期可用
曹仁	樊城之战・吕布军，完成战功目标2：全据点制压
曹丕	初期可用
甄姬	许都侵攻战・吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败甄姬、曹丕、曹仁、许褚

无双模式列传共7人：夏侯敦、典韦、司马懿、张辽、曹操、张、曹丕。

蜀

武将	出现方法
赵云	初期可用
关羽	初期可用
张飞	初期可用
诸葛亮	蜀任意一武将无双模式通关
刘备	蜀任意一武将无双模式通关
马超	初期可用
黄忠	定军山之战・魏军，完成战功目标1：在夏侯渊生存的情况下击败黄忠
魏延	五丈原之战・蜀军，完成战功目标2：过关时魏延生存
关平	樊城之战・蜀军，完成战功目标2：过关时关平生存
庞统	成都制压战・蜀军，完成战功目标3：过关时庞统生存
月英	初期可用

无双模式列传共7人：赵云、关羽、张飞、诸葛亮、刘备、马超、月英。

吴

武将	出现方法
周瑜	初期可用
陆逊	初期可用
孙尚香	初期可用
甘宁	吴任意一武将无双模式通关
孙坚	吴任意三武将无双模式通关
太史慈	初期可用
吕蒙	合肥之战・魏军，完成战功目标2：20分钟内击败吕蒙、孙权
黄盖	赤壁之战・连合军，完成战功目标1：黄盖火计成功
周泰	夷陵之战・蜀军，完成战功目标3：20分钟内全武将击破
凌统	初期可用
孙策	下邳之战・孙坚军，完成战功目标1：过关时孙策、孙权、周瑜生存
孙权	赤壁之战・吕布军，完成战功目标1：10分钟内击败曹操、孙权
小乔	石亭之战・吴军，完成战功目标3：过关时我方武将生存7人以上（含小乔）

无双模式列传共7人：周瑜、陆逊、孙尚香、甘宁、孙坚、太史慈、凌统。

他

武将	出现方法
貂蝉	魏蜀吴各一人无双模式通关
吕布	曹操、刘备、孙坚、貂蝉的无双模式通关
董卓	虎牢关之战・吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败刘备、孙权、董卓、张角和袁绍
袁绍	官渡之战・曹军，完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱・讨伐军，完成全部战功目标
孟获	汉中攻防战・蜀军，完成战功目标1：15分钟内制压西砦和北东砦

无双模式列传共2人：貂禅、吕布。

武将技能

武将技能是武将成长中根据各自的技能树习得的能力，包括增加基本能力的、强化能力的以及各种特殊技，下面是所有技能的列表

基本能力类

技能	效果
体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能力+	体力、无双、攻击力、防御力+5
耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱兔	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞槽上限达到3级
增进	辅助道具持续时间增加
连舞∞	连舞槽上限达到∞

能力强化类

技能	效果
奋起	红血时倒地起身，30秒内攻击力2倍
威吓	奇袭成功率上升，有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更容易上升，效果时间更长
不屈	红血时倒地起身，30秒内防御力2倍
调教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	完全引发马的能力
耐雷	敌雷属性攻击无效化
开运	更容易取得好的武器和战马

特殊技・共通类

技能	效果
延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长・极	特殊技持续时间大幅增加
牛步・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人昏迷的斗气
破甲・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技·神速类

神速	发动后速度大幅上升，附加冰附属性效果
猛进	神速中碰到敌兵时会造成大的伤害
分身	神速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进·极	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身·极	神速中产生更多的分身，可以进行多重攻击
神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技·齐射类

齐射	周围发射箭矢对范围内的敌人造成伤害
火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短

特殊技·强袭类

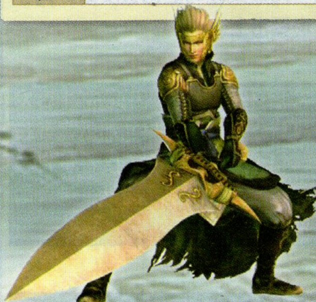
强袭	连舞等级立刻升至∞
觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒·极	强袭的攻击力大幅上升，攻击不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭对敌兵造成的伤害大幅增加

特殊技·火计类

火技	放火，据点内效果非常好
业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火·极	火计的威力大幅增加
延火·极	火计的范围大幅变广

特殊技·落石类

落石	周围落下大量石头，在坡度地形由高处向低处放效果更好
巨岩	落石的威力增加
转岩	岩石的范围变广
巨岩·极	落石的威力大幅增加
转岩·极	岩石的范围大幅变广



武器

5代中取消了最强武器的设定，武器有三个等级，武器本身有力、技、标准三种，武器会附加属性和效果，一般来说，越高难度关卡武器也就越优秀，而武将有了开运技能后会进一步增加入手优秀武器的几率。入手武器的主要方式为得到木箱中取得宝箱、击败武将掉落宝箱、骑乘具有“武器入手”技能的战马出战以及完成战功目标。需要说的是同一关卡不同次进入时，掉落武器的武将并不是固定的；骑乘具有“武器入手”技能的战马出战，过关后会多得一把武器；每完成一个战功目标，过关后也会多一把武器，争取全战功目标达成吧。

类型

力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快
标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加

三种类型各有长短，大家可以根据喜好并结合属性和效果来选择武器类型。

属性

炎	敌人被火焰包围，受到持续伤害
冰	一定时间内敌人不能行动，同时防御力下降
雷	敌人被打昏，同时持续受到伤害

游戏中的三种属性都不错，属性一旦发动效果相当可观。



效果

刚柔法	拼刀时容易胜利
真空波	攻击时会向周围乱放真空波
真乱舞	无需血红就可以发动真·无双乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降
一闪	有一定几率秒杀杂兵、对武 造成大伤害
连舞心	连舞数不容易中断
精灵印	炎、冰、雷属性攻击增强
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升

衡量武器好坏主要就体现在效果上，以往作品中的斩属性为一闪效果替代，这样就可以在任意攻击中发动，效果极好。真空波、真乱舞、连舞心也都相当不错。刚柔法在拼刀时用到，虽然在高难度下有用，但用的时候仍比较少。背水阵虽然大幅提升攻击力但也大幅降防，普通难度下效果不错，但高难度下慎用。一气呵成的效果也同样有争议。

无双马经


▲赤兔王！名字不错，可是评价么……

5代取消了以往的赤兔、的卢、绝影和爪黄飞电这四大名马，取而代之的是更加丰富的马匹，马匹的特殊效果也不再只局限于高级的马匹。游戏中战马的入手方式有三种，分别为箱中取得马鞍、击败武将掉落马鞍及骑乘具有“劝诱”技能的战马出战。

战马也有武勋（经验值）并能成长，武将在马上撞死、砍死敌兵敌将都会获得武勋，战马的最高等级为五级，升级中除了增加基础能力，还会增加属性及技能。

同武器一样，战马也有炎、冰、雷三种属性，在撞人时有一定几率发动，由于撞人后从勒马到下马会有一段硬件，直接把敌人冻上的冰属性无疑是首选，雷属性也不错，炎属性完全不用指望下马后跑回来继续攻击时还能接上炎效果。属性显示在战马图片的右上角。

战马的名字都是随机生成的，如果战斗后得到了名字中有赤兔、绝影这些也不必惊喜，因为这真的只是名字，而该马究竟如何还要看下面的点评，这个我们后面会说。战马的数值上除了等级、称号以及武勋，还有攻击力、速度、跳跃力、突破力这五项基础能力，每项基础能力最高500，基础能力下面则是战马的特性，也就是我们常说的战马技能。

战马技能

连舞维持	骑马时连舞槽不会随时间减少
无双增加	骑马时无双徐徐增加
武器入手	过关后额外得到一件武器
劝诱	过关后额外得到一匹战马
防矢	跑动中可以弹飞弓矢
飞翔脚	从高处落地后会发出冲击波，有攻击效果，有马术的武将骑乘时可以在跳跃落地后产生效果
猛攻脚	撞人的威力上升
突破脚	遇到任何敌人都不会停下来
赤兔魂	速度与赤兔马一样最快
的卢魂	更容易取得好的武器和战马
绝影魂	不会落马

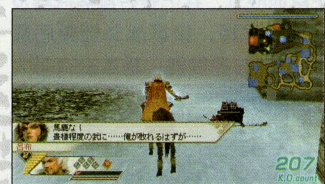
附：极品战马称号

颜色	称号	特殊技能
棕色	鹿王	飞翔脚
栗色	栗王	突破脚
黑色	黑王	猛攻脚
纯黑	绝影王	绝影魂
纯白	的卢王	的卢魂
赤红	赤兔王	赤兔魂

战马的技能都不错，培养什么技能看自己的需要，其中后6个只有“森神马”才能在升到第5级并且每项能力都达到485以上才能习得与其毛色对应的技能。个人经验来说，突破脚配合高攻击力及冰属性，乱军中冲击的效果非常可观；而的卢魂的效果和开运并不能叠加，但能使没有开运技能的武将也拥有开运的效果。

马战心得

从以上的战马技能来看，本作的战马作用非常大，不仅如此，战斗中战马使用得好对战斗也有不小的帮助。在马上按住L进入防御状态，那么接下来武将在马上就可以非常轻易地锁定目标攻击，不过战马的速度越快，防御状态下也就越不好控制，这个需要好好掌握；而另一大重要之处就是战马本身的冲撞，战马的冲撞强度和战马本身的攻击力有关，笔者之所以推荐冰属性，一来就是冻上敌将后下马可以接着攻击；此外被撞入冰冻状态的武将所受的伤害也更大，如果撞得正还会有二段的连续撞击，普通难度下森神马的二段撞击足以把一般的大众脸敌将满血撞死；而对于刚使用的武将，也可以凭借战马的优秀冲撞，把虎牢关的吕布活活撞死。


▲虎牢关前的交通事故……

神驹育成指南

四大名马都给玩家留下了深刻的印象，拥有一匹优秀的战马相信是很多玩家的梦想，下面是我个人的育马经验和看法，并都在PSP版中得到了证实。当然，因为纯属个人经验和一家之见，不足之处还请大家海涵。

选种

入手后的战马，在马的图片下面会有两段关于战马的点评，这是决定战马炼成后优劣的关键，初期能力差的想达到全能力500，先天不足；先天能力好，但后天成长差的顽劣之马也有。因此想要育成绝世神驹，还要从最基础的选种开始。评语的两段分别关于战马的眼睛和身躯，评语含义如下：

眼睛	
その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を收め	所有能力成长很快

身体	
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

看到了吗？这就是马的选用标准，而满足了“その达观した瞳は森罗万象を收め”和“その体躯は神しい气を放っている”无疑便是最强的战马，也就是大家常说的“森神马”

刷马

通过以上的介绍，我们知道森神马乃是育成全能力500神驹的上上之选，但入手并没那么简单，首先要说的是，入手马匹的好坏和难度完全无关，如果不为了同时刷武器，大可以选择最低难度。开运技能会一定程度上提升入手战马的档次。个人经验来说，一场战斗后战马的出现与该场战斗入手的武器有关，从0到入手数最大，会出现不同评价的马匹，因此刷马关卡要具有以下几个要求：

1.可以速战速决，起码拿完需要的武器数可以直接剁了敌总大将过关。
2.熟悉，这个也是追求速度的关键。
3.战功目标完成与否的把握程度。

这里说下个人的刷马方法，以官渡之战·曹操军为例，让具有开运技能的武将骑着具有劝诱技能的战马，最多可以入手三匹马，左行悬崖下有一个马鞍，一个武将掉落马鞍，还有劝诱过关入手的战马。进入游戏后，立刻存档，然后正常地战斗，并记录好掉落武器及马鞍的武将，该场战斗结束后最多能获得6把武器，基本没有多大希望入手森神马。然后不要存档，直接复位读取关卡中存档进行游戏，这次少拿一个武器，过关后没入手森神马的话，继续复位，读取存档，再少拿一把武器……官渡之战·曹操军的不足之处在于过关零武器的控制需要耐心，因为不达成前两个战功目标很容易：不亲手击破颜良、文丑就不多说了，白马和延津的陷落也不用等多久。真正要久等的是敌人攻破官渡城门，好在简单难度下敌将虽然废，我方武将也废，以袁绍军潮水般的攻击，我方官渡城被攻破也只是时间问题。虽然零武器的控制需要些时间，但1～6把武器还是完全可以速战速决的，尤其是两把以上，完全可以一两分钟刷一次。

当然，并不是0～6的武器控制数量中一定会入手森神马；全部没有，那就存档，重新打，然后进入游戏后存档、记录掉武器的武将、控制入手武器的数量……

如果觉得繁琐，也可以放弃这些，就让开运武将骑着劝诱战马去砍敌总大将，没有再重来，这样可以每次都保证速度，并不用复位重打，可以兼顾练级，不过入手的随机性也无疑更大。

以上是笔者推荐的两种方法，如何使用还看大家的个人喜好，各位如果有其他方便快捷的刷马方法，也欢迎来信来邮件交流。


▶官渡之战的马鞍就在这里。

开运武将

游戏具有开运技能的武将有6个：袁绍、刘备、关平、小乔、甄姬、许褚，想早日骑上能力全满的战马驰骋战场的玩家也可以在刚开始游戏就有一个努力的方向。其中选袁绍会最早出现，用夏侯和典韦的第二关就是官渡之战、开运技能也只需两个技能点就能开启，完成全部战功目标并奇袭乌巢就可以选用袁绍了。而马上切得最厉害的是刘备，小乔则可以通过神速进一步提升刷马速度。

培养

费尽九牛二虎之力，终于入手森神马了，或者没有森神马，我们也要把手头现有的战马中找出一个还算不错的培养。那么好的种马一定会成长得很好吗？不一定，在《355》的世界中，天资聪颖却因为玩家培养不当的伤仲永悲剧时有发生，因为成长好坏虽然有评价，但仍然只是一个上下波动的范围，想要真正炼出好马，需要刻意去培养的。

刚开始玩时的第一只战马因为战斗需要，都是自然成长，因此谈不上培养。真正培养战马推荐至少在一个角色通关后进行，这样可以保证马上杀敌的效率，另外武器的一闪效果在马上也会发动，有了一定要带上。

培养关卡

培养关卡我们仍推荐可以速战速决、又有一定的武勋保证升级的“易”难度下的官渡之战·曹操军。培养中我们要留意战马的每一级的成长状况，由于战马在战斗后才会升级，因此战斗后发现战马成长得不理想，那就需要按SELECT+START复位、接着重打，否则马匹真就废了；当然，满意的话别忘了存个档。

战马的成长

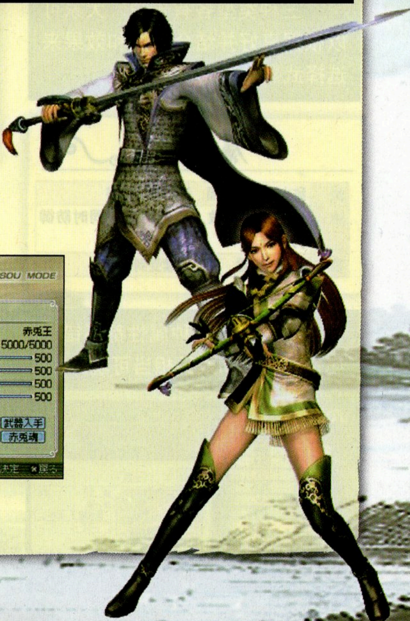
首先我们要给自己的战马制定一个既定的目标，当然要根据情况来，比如“一点、幼驹”想要培养成全能力500显然是天方夜谭，但要满足最基本的赶路需要，普通难度下速度400就够赶路了。而森神马由于每项能力都要高于485才会习得特殊技能，因此森神马的最低目标要每项485才行。制定了目标，就要在四次升级中把握好每一级每一项的最低成长值，当然，属性和技能也要控制。战马的攻击力、速度、跳跃力、突破力四项能力的参考成长峰值依次为79、39、49、94，不过峰值出现的几率很低。

1级升2级不会增加任何属性，因此这一步的关键是控制好能力的成长值，因为这是惟一一级不用考虑属性技能、只考虑能力成长的。
2级升3级会为战马增加属性，同时有一定几率增加技能，这次要考虑的除了能力的最低成长值，更要考虑属性。
3级升4级同样是留意习得技能和最低成长值，这个没什么说的。
4级升5级是最后冲刺，普通马争取让它脱颖而出；如果是森神马、前面成长能力又控制得当，那么本次不以全500为目标，也一定要把全部能力都飙到485以上，这样就一次习得了两个技能，神驹炼成！

最后要说的是，战马的培养是一个相当枯燥的过程，即使几分钟完成过关，连续重复去刷也很考验人的耐性，因此虽然既定目标要有，但也不必太因为这个折磨自己，适当地也给自己一个“差不多”吧。



▲全能力500的红色战马，习得具有特殊的战马技能后，马的装饰也会改变。




PSP
游戏最强年鉴
SONY
TRANSFORMERS
REVENGE OF THE FALLEN
SOULCALIBUR
Broken Destiny
Persona
428
SELECT
START
seven

年鉴说明

本年鉴收录了2009年4月至2009年10月期间发售的各版本PSP游戏共124款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

龙虎斗 携带版

とらドラ・ポータブル！

推荐度				
8	NBGI	AVG	2009年4月30日	日版
	1人	5229日元	15岁以上	
	备注：无			



电击文库上的人气轻小说《龙虎斗》改编成动画后获得了不错的反响，本作则是由动画版改编而来的一款AVG，故事讲述动画版19话与20话之间的原创内容。主角高须龙儿因为意外失去了所有的记忆，对周围的人和事物都没有了印象，玩家要做的就是从高须龙儿的视点出发，在各种场所和不同的角色对话，从对话和各种事件中找回自己的记忆，并博得逢坂大河、栉枝实乃梨和川岛亚美等角色的好感，最终赢得她们的芳心。另外游戏还独创了一个Technical Operated Real Animation系统，通过这个系统，玩家在和女性角色对话时，可以看到她们因为对话而发生的表情变化，令代入感大大加强。

画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

战国BASARA 群雄之战

战国BASARA バトルヒーローズ

推荐度	Capcom	ACT	2009年4月9日	日版
7	1～4人	5490日元		12岁以上
	备注：无			



和系列以往大部分作品不同，本作强调的不再是“一骑当千”，而是更注重同伴之间的合作。游戏的玩法更接近于《机动战士高达 高达对高达》，战斗采用了二人一队的组队战方式，玩家之间还可以进行最多4人的联机对战。本作采用了战力槽系统，在战斗中角色被打倒后该队的战力槽就会减少，在战力槽减为0之前角色即使被打倒也可以复活重返战场，先将对手战力槽减至0的一方即可获得胜利。本作取消了系列的BASARA技，而是使用了觉醒系统，战斗中玩家将对应槽蓄满后，就可以按下按键让角色进入觉醒状态，此时角色的各方面能力都会大幅增强。各种恶搞要素是该系列的特色之一，本作当然也继承了这一点，战斗时角色之间经常会冒出让人喷饭的恶搞对白，使得战场的气氛变得非常欢乐，另外各种奇形怪状的恶搞武器也依旧存在。当玩家完成某些特殊条件后，就有机会碰上“段位提升战”，只要在该战斗中获得胜利，玩家不仅可以提升自己的段位，还有机会获得金钱以及角色们的服装等奖励，大部分角色都有4套服装可供替换。除了故事模式外，游戏中还有对战模式、挑战模式以及任务模式，任务模式中共有150个任务，不少都充满了挑战性。对于懒得自己收集物品的玩家，官方还体贴地在游戏官网放出了“秘密暗号”，只要在游戏中输入暗号，就可以直接获得一部分服装以及武器防具。



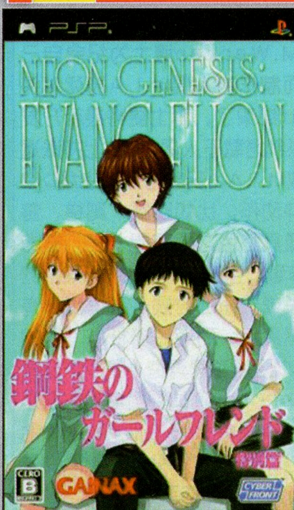


画面 音乐 系统 耐玩度

新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 特別篇 ポータブル

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年4月9日	日版
6	1人	3990日元		12岁以上
	备注：无			



本作是“《EVA》骗钱计划”之一，为PS2版同名游戏的复刻版，游戏讲述了主人公碇真嗣与绫波丽、明日香以及突然出现的女主角雾岛マナ的不寻常的生活。说这是一款游戏，不如说这是一款用来观赏的《EVA》外传，整个游戏的选项很少，大部分时间都是看图看剧情。游戏走的是欢快路线，因此玩家可以看到许多搞笑甚至是养眼的CG画面。新女主角雾岛マナ可以说是游戏里非常重要的一条路线，而游戏里的配音人员也是采用动画版里的原班人马，这也是对原作有爱的FANS的致命吸引。新主角雾岛マナ的声优是林原惠，她同样也是系列人气最高的女主角绫波丽的声优，大家听出来了吗？

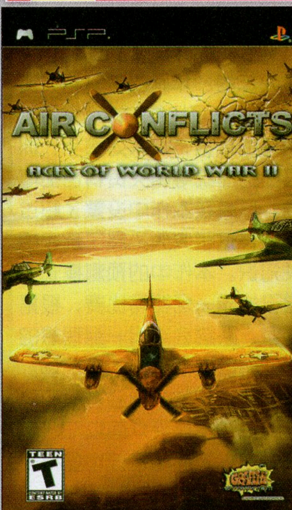


画面 系统 音乐 耐玩度

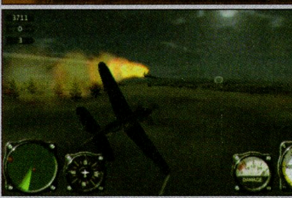
空中激斗 二战皇牌飞行员

Air Conflicts: Aces of World War II

推荐度	Graffiti Entertainment	STG	2009年4月14日	美版
5	1～8人	29.99美元		13岁以上
	备注：无			



PSP上二战题材的模拟飞行射击类游戏有不少，本作就是其中的一款。和很多需要掌控繁多要素的游戏不同，本作的特色是用简单的操作让玩家体会到飞行射击的乐趣，玩家用几个简单的按键即可控制战机的飞行和攻击。游戏的主要模式是战役模式，玩家可以加入二战中的德军、英军、美军或苏军进行战役。战役模式总共有13关，每关都由多个任务构成，总任务数量达到了240个，都是根据二战中发生的实际战争事件改编。游戏中任务的种类也很多，包括护送、轰炸、歼击等不同的玩法。游戏中战机总数接近20种，包括了喷火、野马等二战中赫赫有名的战机，对此感兴趣的玩家可以在游戏中过一把瘾。

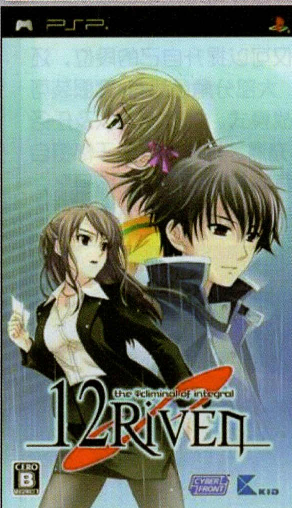


画面 系统 音乐 耐玩度

12Riven 跳跃的时空

12Riven —the climinal of integral—

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年4月16日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



“《无限》系列”的另一款作品，剧本构成上相对普通AVG大幅革新。厂商启用了两名画师各自绘制两个不同的世界，玩家要在游戏中以“神”的视角扮演不同世界里的两名主人公，将故事导向最佳结局。本作声优阵容依旧强大，脚本、原案和监督均为经手过《秋之回忆》和《Ever17》等作品的知名制作人打越钢太郎，运用多维时空、相对论、量子力学等物理理论构建出庞大的世界观。比起《Remember11》，本作剧本保持了一贯的耐读性，气氛在渲染上较为明快，恋爱要素的比例也大为增加，无论是剧情爱好者还是美少女爱好者都能充分领略到其中乐趣。





画面 音乐 系统 耐玩度

Remember11 无限轮回的时光

Remember11 —the age of infinity—

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年4月16日	日版
8	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



“《无限》系列”的第三作，游戏的舞台发生在雪山和孤岛两处场景，玩家要分别扮演遭遇坠机事故的冬川心和从钟楼坠落的优希堂悟两名主人公，解决“未来的报纸”和“不可能到达的钟楼”事件。游戏悬念设置得依旧出色，男女两名主人公在特定的剧情下会出现灵肉分离、彼此交换人格的现象，无穷无尽地发生脱离常规的事实。游戏的剧本依然由经手过《秋之回忆》等名作的打越钢太郎执笔，并有森永理科、子安武人、丰口惠等知名声优出演。由于游戏气氛比较阴暗，恋爱要素稀薄，并且伴有一定的出血画面，因此向喜欢猎奇剧情的玩家强烈推荐本作。





画面 音乐 系统 耐玩度

赛马通2携带版 收录JRA正式数据23年份

竞马通2ポータブル JRA公式データ23年分收录

推荐度	每日Comunication	SLG	2009年4月16日	日版
4	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



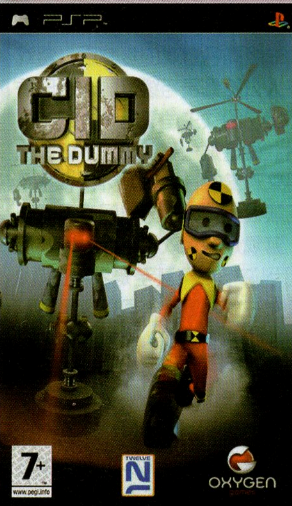
本作是一款面向赛马爱好者的赛马资料大集合，游戏收录了日本JRA截止至2009年的23年间的赛马相关资料，包括了75000场比赛的详细报道、12万匹赛马的数据，其余如骑手、训练师、马匹的血统等相关资料也都可任意查询。厂商在本作中设置了超过16万道问题，这也大大拓展了玩家的赛马相关知识。本作中的预测模式允许玩家自己编辑一场赛马比赛，根据编辑的内容，系统会给出一组理想的下注顺序，借以模拟真实的赛马场。虽然玩家能通过该软件学会赛马和马匹的众多知识，不过受众面较窄，制作方法欠心，界面和音效也显得较为简单，仅向赛马爱好者推荐。

画面 音乐 系统 耐玩度

人偶CID

CID The Dummy

推荐度	Oxygen Interactive	ACT	2009年4月17日	欧版
7	1人	19.99欧元		7岁以上
	备注：2009年7月7日(美版)			



游戏的故事发生在近未来的地球，B.M.Werken博士为纪念自己的女儿而制作的人偶M.I.A被死对头D-Troit绑架了，博士便将最新开发的ESS系统搭载于人偶CID身上并派遣他去拯救M.I.A。玩家可操控主角CID完成各种动作，比如跳跃、爬梯、游泳等，最具特色之处是引入了□键的特殊动作键。当主角CID接近场景中的一些开关或按钮的时候，系统便会有□键图案提示，而通过滑杆与□键的配合，CID便能高速奔跑。游戏中玩家每收集10个Orbs道具便可增加一次必杀技“Panic Mode”的使用，按L键进行蓄力，发动后CID会施展出威力强大的冲击波将身边的杂兵一扫而光。



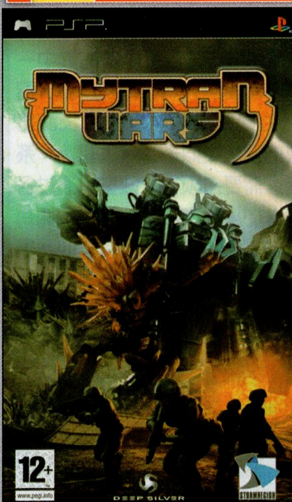


画面 音乐 系统 耐玩度

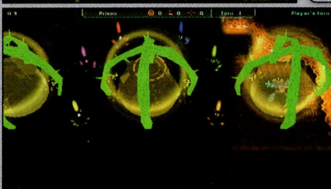
外星战役

Mytran Wars

推荐度	Deep Silver	SLG	2009年4月17日	欧版
7	1～2人	24.99欧元		12岁以上
	备注：无			



本作是由欧美厂商制作的一款素质相当不错的SLG，在游戏中玩家要分别扮演人类和外星人两个势力，来共同演绎因能源争夺而引发出的一场战争。游戏的过场以美式漫画的风格来诠释，给人比较新鲜的感觉，战斗部分的策略性相对较高，许多关卡需要配置合适的机体以及正确的指挥才能顺利过关。游戏里各种机体的部件都需要玩家自己进行组装，各种部件会随着游戏的进程以及任务的完成度而不断解锁，玩家可以根据自己的喜好组合出各种具有自己特色的机体，这也是游戏的一大乐趣。虽然游戏里存在一些小BUG，不过总体来讲这算是一款不错且具创意的SLG。



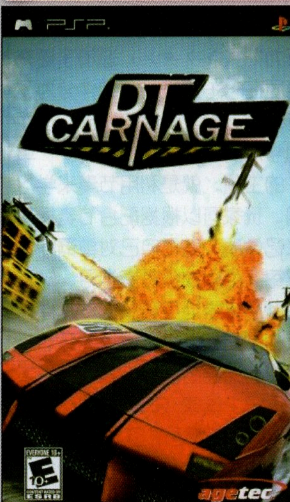


画面　系统　音乐　耐玩度

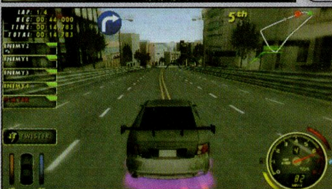
DT 街头暴力赛车

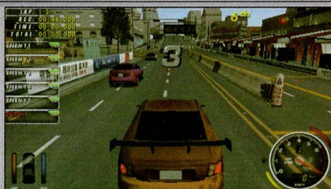
DT Carnage

推荐度	Agetec Inc.	RAC	2009年4月21日	美版
6	1～4人	19.99美元		10岁以上
	备注：无			



本作由美国游戏发行商Agetec代理发行，是一款玩起来非常火爆刺激的街头暴力赛车游戏。玩家在游戏中主导一切，各种竞速活动的时间与地点都由玩家决定，无论是闹市区的街头、宽阔的高速公路，还是山区道路，都可任由玩家自由驰骋。游戏的比赛过程非常暴力，在穿梭于城镇间的竞速挑战赛中，可通过冲撞、推挤以重创敌手来赢得比赛，还可以使用强大的火力摧毁对手车辆。与此同时，寻找通往终点的最短路线为捷径也是很重要的，这种冲破重重障碍、飞越跳台并寻找到快捷路径来为自己取得竞争优势的快感是无可比拟的，这也是本所的最大亮点。





画面　系统　音乐　耐玩度

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

绝体绝命都市3 –坏れゆく街と彼女の歌–

推荐度	Irem	A・AVG	2009年4月23日	日版
7	1～4人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

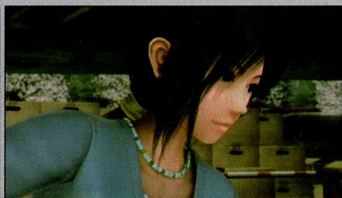


以模拟在灾难中逃生为主题的“《绝体绝命都市》系列”以其独特的视角、优秀的系统以及极具真实感的逃生过程获得了玩家的一致好评，本作作为系列正统续作登陆掌机也算是一件大快人心的事。该系列每一部作品都有一项真实的数值时刻威胁着逃生中的主角们的生命危险，第一作是水，第二作是温度，而本作则是压力。在游戏中，因地震而跌倒、被烟雾熏到、被从天而降的火球砸中或者是遇到危机时压力槽都会增长，当压力增长到一定程度时主角就会出现行动迟缓、眼前发虚等症状，真实地反映了现实中人们压力过大时的表现。通过休息以及听女性角色唱歌都可以有效地缓解压力，这也从另一方面对应了游戏的副标题——她的歌声，而本作的音乐也是十分不错的，由饭田舞小姐所演绎的主题曲宛如天籁般让所有因地震而受到惊吓的人们重新找到了活下去的勇气。游戏流程中会得到不少关于地震时防灾知识的介绍，这也让本作成为寓教于乐的典范。本作的流程不长，但是人物的刻画十分到位，由突如其来的大地震以及主角的逃生为切入点，慢慢讲述了一个灾难背后所不为人知的故事，两家公司不计后果的过度开采是导致大地震发生的主要原因，而两家公司背后的复杂关系也导致了数起悲剧的发生，一名还未成年的少女也因此走上了极端的路线，优秀的剧情让本作的可玩性大幅提升。







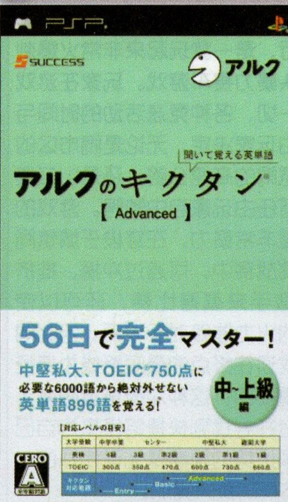


画面　音乐　系统　耐玩度

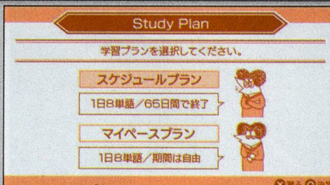
听记英语单词 阿尔克的单词听力

聞いて覚える英単語～アルクのキクタン

推荐度	Success	ETC	2009年4月23日	日版
4	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			



在日本广受好评的英语单词学习法"单词听力"（キクタン）追加了更充实的机能后在PSP上登场，软件分为了入门、基础和进阶三个版本发售，从而满足不同学习阶段的人们的需要。"单词听力"的主题，就是利用节奏来学习英语单词，玩家可以根据配合节奏播放的语音来记单词，强化自己对单词的记忆。玩家每天可以按照节奏学习、短语和长句的顺序来学习英语单词。软件搭载了轻松的"喷气机世界旅行"环节，当玩家学习的课程结束后，就可以积累燃料前往下一个国家（即新的课程）展开新的旅行。软件还配备了正确率确认、不擅长单词集中学习以及检索机能等，便捷实用。



校园恋爱争夺战 携带版

ほしがりエンブーサ Portable

推荐度	Takuyo	SLG	2009年4月23日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自PS2上的同名游戏，游戏中玩家要扮演8名主角中的其中一位，通过不断攒积人气、提高声望、召集伙伴，为最终成为学生会会长而努力。游戏的玩法类似于"《大富翁》系列"，玩家需要占领各个教室，通过各种途径来增加人气，召集的伙伴也拥有各自的能力，游戏中还可以向其他竞争者发起挑战，胜利后可以夺取对方的伙伴。另外，PSP版还追加了全新的养成模式，在这个模式里玩家可以自建一个角色，通过自己设定的锻炼方针来进行能力的培养，培养成型的角色是可以在普通模式里使用的哦。另外还可以和PS2版进行联动，这样就可以在PS2版本里使用原创角色了。





七魂 迷宫制造者编年史

七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー

推荐度	GAE	A·RPG	2009年4月23日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款自由度较高的迷宫式A·RPG，主要玩法就是在遗迹中自己创建迷宫吸引魔物并打倒它们，一步一步向迷宫深处探索并打倒隐藏在迷宫中的魔王撒旦。游戏的系统简单易懂，在遗迹中根据玩家使用创建素材的不同组合，能够吸引的魔兽也会有区别，随着游戏推进能够在村庄中买到更多的创建素材。正常流程中一共有20层迷宫可以供玩家创造，通关后还会追加20层。游戏的魔物种类总计上百种，想要收集全部的魔物需要花上数百个小时，流程中玩家还可以收到6名同伴和召唤兽。游戏的缺点在于角色提升能力的方式比较苛刻，战斗的打击感做得不是很好，而人设方面也属于非主流一类。

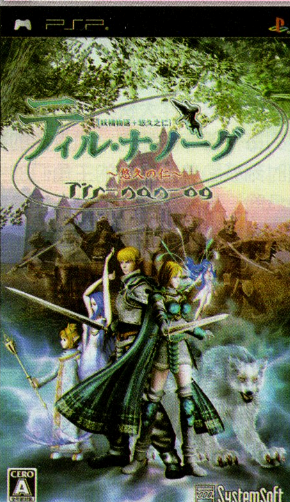




永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁

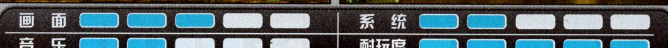
ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～

推荐度	System Soft Alpha	RPG	2009年4月29日	日版
5	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



这款本来最初预定于2008年5月29日发售的作品，由于种种不明原因一直延期了接近一年才和玩家见面，不过实际素质依然不容乐观。游戏充满了美式RPG的风格，不管人设、战斗还是迷宫都透露着《龙与地下城》的味道。和普通美式RPG一样，玩家需要控制主角四处招募同伴以及触发剧情，游戏中的随机事件很多。战斗部分几乎是AI的自由行动，玩家只能作出诸如进攻、防御、物理攻击、魔法攻击等模糊指令，对于玩惯了日式RPG的玩家来说是比较新颖的系统。最值得一提的就是游戏的随机性，根据输入数字的不同，每次游戏时都有不同的故事等待着玩家，理论上可以生成100亿种不同的剧本。

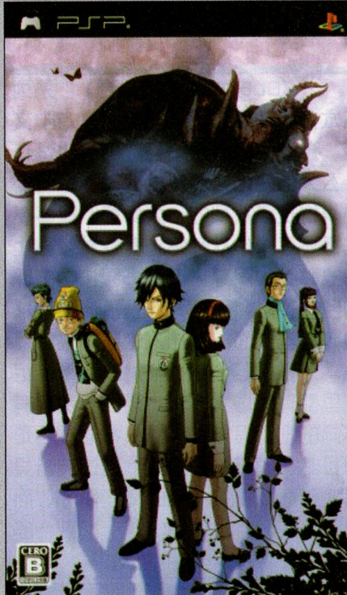




Persona

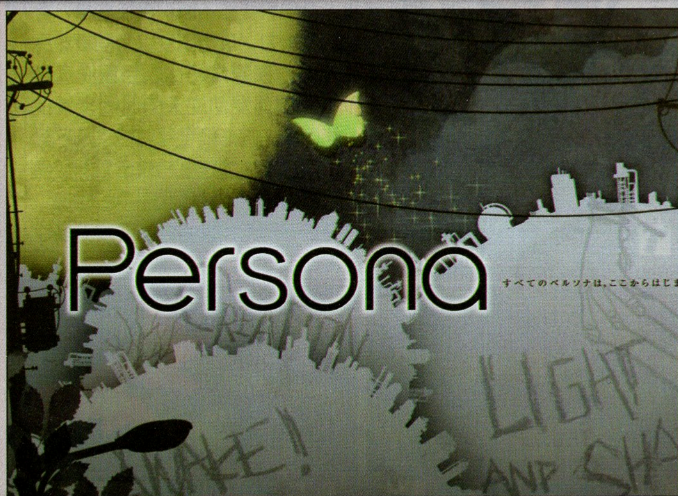
ペルソナ

推荐度	Atlus	RPG	2009年4月29日	日版
9	1人	5229日元		12岁以上
	备注：2009年9月22日（美版）			



本作是著名RPG“《女神转生》系列”外传、如今已壮大为重要旁支的“《Persona》系列”第一作的复刻版。在剧情和系统上均有颇高水准的本作保留了合体系统，玩家可以将通过交涉获得的恶魔卡片合出超能力替身Persona，在现实世界和女主人公麻希的精神世界中辗转，根除颠覆世界的阴谋，并让各个角色从其心灵的阴影中解脱出来。游戏的流程包括两个分支，由普通难度的主线“塞贝克篇”和具有挑战意味的高难度“雪之女王篇”组成，根据玩家在流程中的表现又分别通向GOOD和BAD两种结局，而达成GOOD结局后的隐藏迷宫进一步提高了游戏的耐玩度。各种替身Persona均是来自世界各国神话与民间传说里的神魔鬼怪，蕴含诸多象征意义的Persona不仅让剧情和角色更为立体，也是让人欲罢不能的深度要素。收集作为素材的恶魔卡片时，玩家必须考虑对方的性格、智能等诸多要素，观看交涉对话也是游戏的重要乐趣之一。本作采用了第一视角，探索迷宫时极富代入感，即时显示的迷你地图让玩家能随时把握自身方位。战斗时敌我双方的成员都有阵型的概念，不同武器系列的单位在攻击范围上有所差异。复刻之后的游戏画面并没有太多变化，可以关掉Persona演出动画的系统变更让游戏的节奏好于原作，重新谱写的游戏音乐也更为接近系列后面几作的风格。





画面 音乐 系统 耐玩度

爱情泡泡糖2 第一选择 携带版

ゆなる・あぷろーち2~1st priority~ポータブル

推荐度	Princess Soft	AVG	2009年4月30日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款移植自PS2的同名游戏，游戏讲述了主人公儿玉爱与五位美少女共同学习生活中的一些啼笑皆非的故事。除了保留了PS2版的全部要素外，PSP版还追加了全新的“儿玉”模式，在该模式中的时间与PSP的内置时钟相对应，与现实世界实现同步，玩家以主人公儿玉的视角来观察女主角们的一言一行。根据时间的不同，玩家可以控制主人公在家中的各个房间或者学校的各个教室里自由行动，与出现的女主角们进行对话，根据时间的变化还有可能出现特殊事件。而新加入的麻将对战小游戏也是萌点十足，不但增加了游戏的可玩度，也让女主角们更添魅力。





画面 系统 音乐 耐玩度

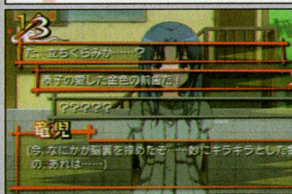
龙虎斗 携带版

とらドラ・ポータブル！

推荐度	NBGI	AVG	2009年4月30日	日版
8	1人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



电击文库上的人气轻小说《龙虎斗》改编成动画后获得了不错的反响，本作则是由动画版改编而来的一款AVG，故事讲述动画版19话与20话之间的原创内容。主角高须龙儿因为意外失去了所有的记忆，对周围的人和事物都没有了印象，玩家要做的就是从高须龙儿的视点出发，在各种场所和不同的角色对话，从对话和各种事件中找回自己的记忆，并博得逢坂大河、栉枝实乃梨和川岛亚美等角色的好感，最终赢得她们的芳心。另外游戏还独创了一个Technical Operated Real Animation系统，通过这个系统，玩家在和女性角色对话时，可以看到她们因为对话而发生的表情变化，令代入感大大加强。



画面 系统 音乐 耐玩度

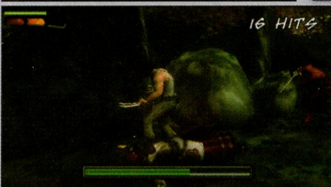
X战警前传 金刚狼

X-Men Origins: Wolverine

推荐度	Activision	ACT	2009年5月1日	美版
7	1人	29.99美元		13岁以上
	备注：2009年5月1日（欧版）			



本作是根据同名电影改编的动作游戏，剧情讲述了金刚狼的神秘过去直到最终成为真正金刚狼的坎坷经历。故事模式中游戏共包含16大关等待玩家挑战，全部通过后会开启Recall模式，在此模式下，玩家可任意挑战16大关中的任意一关。游戏中当金刚狼不断攻击或被敌人命中后便能不断积攒技能槽，金刚狼的攻击力、攻击速度以及回复速度同技能槽积攒量成正比。当积攒满两格以上后便可发动逆天的时间衰减技能，能使敌人的速度全部减慢（几乎静止），而金刚狼的速度和攻击力却陡然剧增，攻击力约为普通状态下的10倍。另外通过不同的按键组合，金刚狼能使出各种连击招式。





画面 系统 音乐 耐玩度

BLEACH 灵魂升温6

BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル6～

推荐度	SCEJ	FTG	2009年5月14日	日版
7	1～2人	4980日元		全年龄
	备注：无			



"《BLEACH 灵魂升温》"系列第六作，并且还同期发售了官方中文版。游戏的战斗系统与之前相比没有什么大的变化，爽快的战斗、华丽的必杀技是该系列的一大卖点。故事模式概述了原作从开始到游戏发售截止的故事，中间穿插了许多原作中出现的经典战斗，绝对可以让系列FANS感动到泪流满面。新加入的冠军锦标赛模式对玩家是个不小的挑战，每个组别里都有数场比赛，不同的比赛拥有不同的规则限制，当然获得冠军后是有灵魂代码作为奖励的，通过装备灵魂代码可以提高角色的某些能力，而游戏中多达173个灵魂代码，想要全部收集也需要花费不少的功夫。




画面 系统 音乐 耐玩度

梦幻骑士

グローランサー

推荐度	Atlus	RPG	2009年5月14日	日版
8	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是Atlus于1999年在PS主机上出品的同名RPG的复刻版，除了完美保留PS版全部经典要素外，更是追加了两名可使用的新角色，对于玩过原作的朋友来说有着很大吸引力。游戏讲述了一名具有拯救世界以及毁灭世界双重属性的青年为寻找自我而踏上旅途的故事，战斗时对站位的要求比较高，有时候需要刻意堵住路口阻止敌人通过才能获得战斗的胜利。各个角色的培养也是因人而异，游戏的多结局和超长流程对于完美控来说无疑是一个沉重的打击，游戏的CG图片制作得非常精美，虽然通关后能拿到逆天的道具，但即便是这样想要拿到所有的CG也需要花费数百小时。




画面 系统 音乐 耐玩度

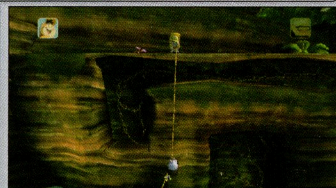
飞屋环游记

Up

推荐度	THQ	ACT	2009年5月26日	美版
8	1～4人	29.99美元		全年龄
	备注：2009年10月2日（欧版）			



根据迪士尼皮克斯动画工作室最新年度巨献、动画电影《飞屋环游记》改编而成的本作采用全程语音，所有对白均由电影的原班配音演员完成，代入感满点！故事讲述的是老爷爷卡尔与小童子军拉塞尔在充满惊奇的拉丁美洲探险的经过，冒险异常惊险，很多时候都要靠两位主角的共同合作，玩家只需按□键即可任意切换两位主角。拉塞尔的行动速度较快，而卡尔速度相对较慢，但可借助其拐杖攀爬比较高的岩石，再将拐杖放低把拉塞尔拉上来。游戏中的关卡设计得相当丰富，每关都有独特的障碍物及不同的冒险经历，而且冒险途中还会不时遭遇大猩猩、蛇等动物的攻击。

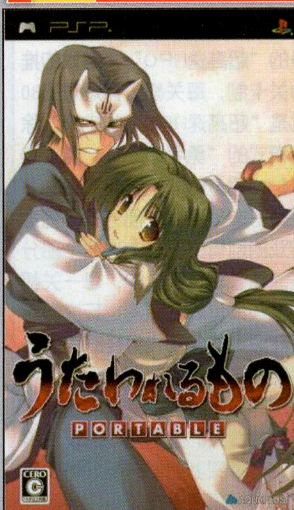



画面 系统 音乐 耐玩度

传颂之物 携带版

うたわれるもの PORTABLE

推荐度	Aquaplus	S·RPG	2009年5月28日	日版
8	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是PS2版《传颂之物》的复刻版，算是对PC平台上原作的二次移植。游戏讲述了面具男哈库罗与一群亚人类之间的感人故事，游戏前半部分的欢乐剧情和后期的悲情故事相互辉映，大喜之后突然转变为大悲的故事深深打动着每个玩家的心灵。游戏的各种分支路线很多，不过分支的选择只对CG的收集有一定影响，游戏惟一结局的设定非常贴心地照顾了完美控玩家们的心情。除了感人的剧情外，游戏的战斗系统也十分有趣，PSP版追加的高难度让战斗的战略性进一步提升，如何配置成员和站位成了游戏后期取胜的关键，游戏中数量众多的CG和物品收集也是一大乐趣。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

欢迎来到绵羊村 携带版

ようこそひつじ村ポータブル

推荐度	Success	SLG	2009年5月28日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



温馨的育成游戏《欢迎来到绵羊村》的PSP版，作品沿袭了2003年发售的PS2版的系统，并在此基础上强化而成。在游戏中，玩家需要管理自己的牧场，来培育动物和农作物，并且利用它们进行物物交换从而获得新的物品。虽然标题中突出了"绵羊"这种动物，但其实游戏中可以饲养的家畜远不止绵羊一种。游戏的自由度非常高，并不存在固定的最终目标，想怎么管理自己的牧场全由玩家自己来决定。PSP版追加了整理收获物品的仓库功能，并在原作的基础上追加了猪、胡萝卜等新动物和农作物。游戏还配备了截图功能，玩家可以将游戏中的图片保存在记忆棒中随时欣赏。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

凯蒂猫的快乐装饰

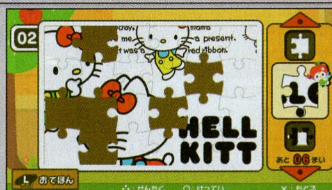
ハローキティのハッピーアクセサリー

推荐度	Dorasu	ETC	2009年5月28日	日版
5	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			



深受女孩子们欢迎的卡通形象凯蒂猫诞生已经有35个年头了，而本作便是其诞生35周年的纪念作品。游戏中收录了各种与凯蒂猫相关的元素，比如日历功能、时钟功能等。与凯蒂猫相关的迷你游戏也是作品中的一个重要环节，游戏中收录了拼图、数字解谜和消方块等迷你游戏，游戏规则非常简单，玩起来轻松有趣。不断完成迷你游戏，玩家就可以得到各种新的凯蒂插画和装饰道具，其中包括了从诞生伊始到最新的凯蒂猫形象，利用它们可以来装点日历和时钟，从而搭配出自己原创的快乐装饰风格。利用这款作品，玩家还可以深刻地了解到凯蒂猫的成长历程，加深对其的认识。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

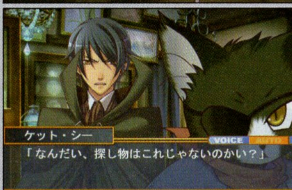
空梦 携带版

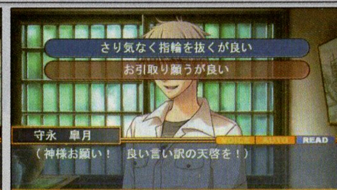
ソラユメ ポータブル

推荐度	Takuyo	AVG	2009年5月28日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是2008年在PS2平台上推出的女性向恋爱游戏《空梦》的移植版。故事的女主人公守永皐月是一个普通的中学生，暑假的一天，皐月发现了一枚会发光的戒指，当她把戒指戴到手上的瞬间，被封印在戒指里的恶魔跑了出来。恶魔并没有伤害皐月，而是要求她帮助自己寻找一枚特殊的戒指，那枚戒指上镶嵌着魔石，人类戴上之后会失去理性发狂，非常可怕。觉得找戒指只是一件小事的皐月轻易地答应了恶魔的要求，此时她还不知道，自己将被卷入到一连串的麻烦事件当中。游戏本篇为全程语音，为几位男性角色配音的有置鲇龙太郎、立花慎之介等人气男声优。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

秋之回忆6 三角波动

メモリーズオフ6 ～T-wave～

推荐度	5pb.	AVG	2009年5月28日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



"《秋之回忆》系列"第六部正统续作，也是5pb.收购Kid后的第一部系列正统续作。故事的舞台回到了初代的澄空学园，一个是从小就粘着自己、因为一些变故发展成为傲娇娘的青梅竹马；另一个是暗恋着自己、并在自己青梅竹马的鼓励下主动表白的美少女，游戏一开始就将这个两难的问题丢给了玩家，再加上在学校里人气极高的学生会长、我行我素的小说家，一个不同寻常的秋天拉开了序幕。游戏以"无可替代的宝贵思念"为主题，并请来了平野绫、后藤邑子、田中理惠等大牌声优为新作助阵，相信无论是新老玩家都能在游戏中找到属于自己的乐趣。





画面 系统 音乐 耐玩度

勇者30

勇者30

推荐度	MMV	RPG	2009年5月28日	日版
8	1～4人	4410日元		全年龄
	备注：2009年10月13日（美版）			



本作是一款讲述人类与魔王之间百年战争的"超高速RPG"，游戏的推进方式为关卡制，每关都只有短短的30秒，这就是"超高速RPG"的由来。除了作为主模式的"勇者30"外，游戏中还有作为STG部分的"王女30"、SLG部分的"魔王30"和ACT部分的"骑士30"，游戏的剧情主要就由这四个部分构成。在"勇者30"模式中，每一关都有一个企图毁灭世界的魔王，玩家扮演的勇者要在限定的30秒内打怪练级、挣钱、升级装备，最终将魔王打倒，如果没能在限定时间内完成以上这些步骤的话，世界就会毁灭。虽然游戏的玩法看上去简单，但事实上如何分配好每个步骤所需的时间很有策略性。





画面 系统 音乐 耐玩度

竹刀少女 接下来的挑战

バンブーブレード "それから"の挑战

推荐度	Gadget Soft	AVG	2009年5月28日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是由人气动画《竹刀少女》所改编的一款AVG，游戏版的主人公是室江高校剑道部顾问石田虎侍，故事讲述了石田虎侍为了争取高中生地区女子代表队教练的名额，和自己大学时的前辈石桥贤三郎以及他所带领的另一所高校进行了一场集训，并在集训过后的团体赛中决定由谁出任地区代表队的教练。游戏的内容分为AVG和战斗两个部分，AVG部分基本围绕两所学校剑道部的各种日常生活展开，两所学校的剑道部成员都会在游戏中登场，并且对话部分为全程语音。战斗部分主要是剑道的训练，由两所学校的剑道部成员分成两组进行对抗赛，战斗以卡片对战的方式进行。





画面 系统 音乐 耐玩度

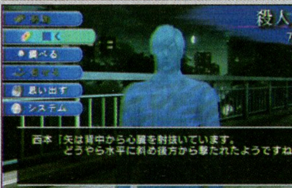
西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京～南纪白滨连续杀人事件

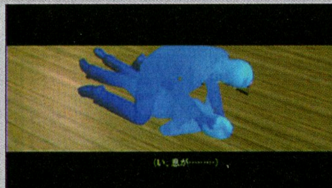
西村京太郎トラベルミステリー 恶逆の季节 东京～南纪白滨连续杀人事件

推荐度	MMV	AVG	2009年6月4日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是日本著名推理作家西村京太郎笔下著名作品衍生出的游戏，玩家要扮演原作里的十津川警部，指挥搜查总部调查诡秘的十字弓杀人案，然而该案件仅仅是一连串杀人事件的起点。从看似完美犯罪的案件中推理调查，破解凶手仅仅900秒的不在场证明。游戏的搜查要素丰富，从"时间表陷阱"到"监视"、"跟踪"等都是通往真相之路的必要手段。根据解剖报告、目击者证词以及证物进行推理，找出事件的真凶。有时玩家需要在同一个场景中来回奔走若干次才能触发关键事件，系统不够亲切。游戏中的人物以类似"《恐怖惊魂夜》系列"的剪影表示，营造出诡谲的气氛。





画面 系统 音乐 耐玩度

新世纪福音战士 序

EVANGELION ヱヴァンゲリヲン:序

推荐度	NBGI	A·AVG	2009年6月4日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



以日本超人气动画《新世纪福音战士 新剧场版 序》改编的一款包含动作要素的冒险游戏。游戏完全收录了《新剧场版 序》中的机体装甲、武器外形、使徒形态和设定变更，流程分为了两个部分，一是体验日常生活的AVG部分，二是与使徒战斗的ACT部分。AVG部分中，玩家能够与各角色进行交流，接受提升战斗能力的训练，收集情报以触发下一步剧情。ACT部分虽然可操作内容不多，但是要素丰富，玩家可以在全3D的战场上根据指示操作EVA战斗，再现原作动作里的著名场面。各种支援设施的登场以及近战和远距离两种类型的武器区分也使得本作更为耐玩。



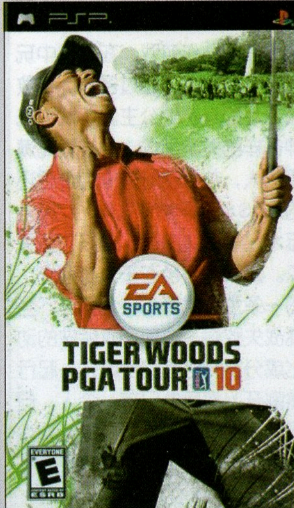


画面 音乐 系统 耐玩度

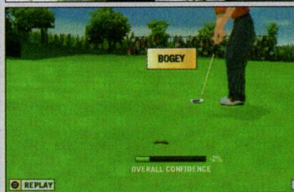
泰格·伍兹 高尔夫球巡回赛10

Tiger Woods PGA Tour 10

推荐度	EA Sports	SPG	2009年6月8日	美版
6	1～4人	39.99美元		全年龄
	备注：2009年7月3日（欧版）			



本作是由EA Sports所制作的以高尔夫运动为题材的人气体育游戏系列新作。游戏依然以著名的高尔夫运动员泰格·伍兹为主角，玩家需要扮演泰格·伍兹、维杰·辛等当今世界上顶尖球员的教练，通过对选手进行严格的训练让他们在今后的比赛中大展身手。游戏在保留系列前作所有模式的前提下，加入了美国公开赛模式，同时也有新的比赛规则引入。新增加的天气变化要素也是瞩目点之一，游戏中的天气状况随时都会发生变化，这就需要玩家随时做好调适才能获得更好的比赛成绩。另外，为了突出比赛氛围，游戏中还请来ESPN和高尔夫频道的知名体育评论员提供现场解说。



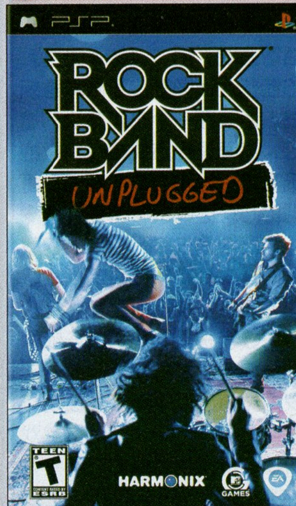


画面 音乐 系统 耐玩度

摇滚乐队 不插电

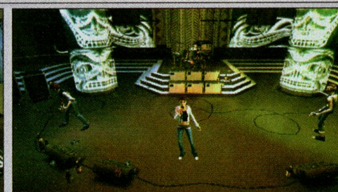
Rock Band Unplugged

推荐度	EA Games	MUG	2009年6月9日	美版
8	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2009年6月19日（欧版）			



同以往的按键音乐游戏一样，本作也是通过←↑△○这四个按键来弹奏曲目，屏幕上方掉落下来的四种颜色的音符分别对应这四个键，当音符掉落到判定区域的瞬间按下对应的键即可。带有相应颜色尾线的即为长按音符，音符正确输入后，尾线由直线变为波浪线。因为要同时兼顾贝斯、吉他、鼓和演唱这四种音轨的演奏，所以在游戏过程中需要不断按L、R键来切换这四种音轨。弹奏过程中只要将音轨上的白色音符正确输入，能量槽就会慢慢积蓄，发动能量槽后屏幕左上角进度槽上处于落后状态的音频会暂时得以上升，而且哪怕是已彻底失败的音频，通过能量槽的发动都能得以复活。



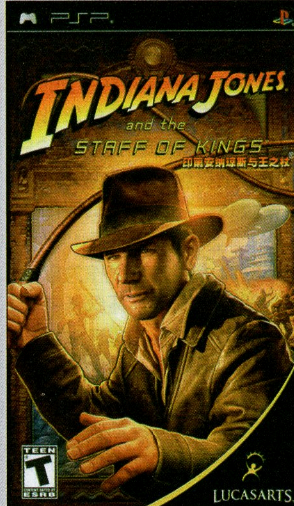


画面 音乐 系统 耐玩度

印地安纳琼斯与王者之杖

Indiana Jones and the Staff of Kings

推荐度	LucasArts	ACT	2009年6月9日	美版
8	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2009年6月12日（欧版）			



LucasArts工作室时隔一年后再次推出的系列最新作，游戏在战斗的同时还加入了不少有趣的解谜要素。游戏的剧情围绕着金斯顿教授与主角多年前发现的翡翠晶球而展开，讲述了一系列争夺宝物的生死战。操作方面最有特色的便是引入了△动作键，比如启动机关或是拾捡武器前都要按△键触发动作，另外就是主角琼斯的招牌武器鞭子和手枪在游戏中都能使用到。战斗中的操作也十分简单，□键为重攻击，×键为轻攻击，△键为投掷，○为翻滚闪避，通过三个键位的不同组合便能搭配出漂亮的连击。有时还会出现一些QTE操作，玩家只需按照提示按下对应的键位即可。





画面 音乐 系统 耐玩度

踏上自信的征途

己の信ずる道を征け

推荐度	From Softwar	ACT	2009年6月11日	日版
8	1～4人	3990日元		全年龄
	备注：无			



本作是由From Software推出的一款和风式益智动作游戏，在游戏中玩家要操纵忍者疾风丸，通过各种历练救出被坏人抓走的真奈姬公主。游戏的流程由各种各样的关卡组成，关卡里充满了机关和敌人，并且部分关卡的最后还有巨大的BOSS在等着疾风丸，疾风丸必须用忍术化解这些障碍，最终到达关卡的终点。游戏的特色在于分身系统，疾风丸的一条生命就等于一个分身，当前面的挑战失败后，之前玩家所做的动作就会化成分身和后面的疾风丸一起行动，虽然刚开始疾风丸只有一个人，但只要活用分身系统，最终可组成一支强大忍者军团，以此衍生出的打法更是多种多样。





画面 系统 音乐 耐玩度

新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版

新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 2nd ポータブル

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年6月11日	日版
6	1人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



本作依旧是PS2版的移植作品，和前作一样，游戏依然是一款外传性质的作品，大家可以当做是另一个平行世界里发生的故事。第三东京市，碇真嗣与青梅竹马的明日香撞倒了咬着面包奔跑在上学路上的绫波丽，于是一场“青春校园版EVA”的故事便拉开了序幕。在游戏中，玩家可以选择绫波丽、明日香以及渚薰路线来发展剧情，三条路线有着完全不一样的故事，玩家可以看到各个人气角色不为人知的一面，其中不乏一些恶搞的元素。游戏完整承袭原PS2版的内容与系统，CG图像也以PSP的480×272的高分辨率呈现，原创的故事和精美的CG令其成为系列FANS不可错过的作品。





画面 系统 音乐 耐玩度

Fate/无限代码 携带版

Fate/unlimited codes PORTABLE

推荐度	Capcom	FTG	2009年6月18日	日版
8	1～2人	5240日元		12岁以上
	备注：无			



以PC平台著名文字类AVG《Fate/Stay Night》改编而成的格斗游戏，移植自2008年底PS2平台上的同名作品。本作的街机版入选今年斗剧项目，足以见得其素质的不凡。PSP版不仅收录了街机版所有角色，还加入角色的新服装，并可选用隐藏角色ZERO Lance，登场总人数达到17名。玩家可以选择魔术师或英灵作为自己的主力角色战斗，配合圣杯必杀技和魔力解放，以华丽的招式和连续技打倒敌人。游戏的操作有所简化，在原作基础上追加了通信对战、新服装等原创要素，新系统“弹返冲刺”能够在防御对方所有上段攻击的前提下瞬间接近对方，加快了战斗节奏。





画面 系统 音乐 耐玩度

克鲁顿方块

クルトン

推荐度	SCEJ	PUZ	2009年6月18日	日版
8	1人	1000日元		全年龄
	备注：2009年7月2日（欧版）			



在PSN上提供下载的一款消方块类型的益智游戏，由“《钻子先生》系列”的制作人长冈靖仁和筱崎香织联手开发。游戏在一个布满方块的盘面里进行，盘面里的方块标有1～4的数字，玩家通过旋转方块的方式，将数字相同的方块组成2×2的正方形令其消去，当方块消去时，方块上的数字会按1→2→3→4→1的顺序逐阶段变化，如果邻接方块的数字正好和变化后的方块数字相同就能形成连锁消去。和同类型的游戏相比，因为连锁的条件较为宽松，经常一次连锁就可以消去大半个屏的方块，这也是游戏的乐趣所在。本作的模式和收集要素都非常丰富，耐玩度相当高。





画面 系统 音乐 耐玩度

枪声与钻石

銃声とダイヤモンド

推荐度	SCEJ	AVG	2009年6月18日	日版
8	1人	4980日元		12岁以上
	备注：无			



这是以特殊职业“交涉人”为题材制作的文字类AVG，玩家要扮演一名自由交涉人，协助警方介入各种案件，以细致的调查和雄辩的口才终止犯罪行为。游戏的所有章节环环相扣，以看似不相关的连续案件揭示幕后阴谋。本作与同类游戏相比临场感很强，对话直接显示在角色的旁边，而非固定在屏幕下部的文字框内，读起来有看漫画的感觉。与罪犯交涉时的台词即时进行，屏幕被中线分为左右两块，该分割线会随着主人公在交涉中的主动程度而发生偏移，主动权越高，交涉越容易成功。交涉完毕后系统会给出评价，当玩家的低评价交涉过多，则可能无法看到最终章或导致BAD ENDING。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

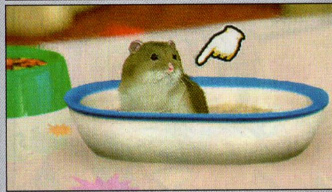
宠物 我的仓鼠宝宝

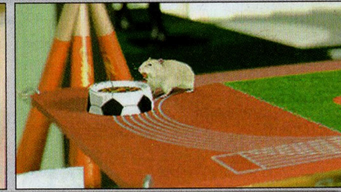
Petz My Baby Hamster

推荐度	Ubisoft	SLG	2009年6月19日	欧版
5	1人	29.99欧元		全年龄
	备注：无			



一款宠物育成游戏，玩家可以在游戏中饲养各种可爱的仓鼠。游戏采用了全3D的画面，无论是场景还是仓鼠都很真实，尤其是仓鼠的各种动作都表现得惟妙惟肖。最开始游戏时玩家需要搜索电视频道，每个频道内会有一只颜色和性别均不同的仓鼠，当玩家选择好自己喜欢的仓鼠后就可以开始饲养了。玩家可以跟仓鼠进行互动，包括叫唤它、喂食、抚摸、给它玩具等等，而即使当你不在它身边时，你还可以通过电视频道的选项来观察小仓鼠现在的动态，看它在干什么，小仓鼠各种可爱的动作或许会让你开心不已，喜欢小动物的玩家可以尝试一下。



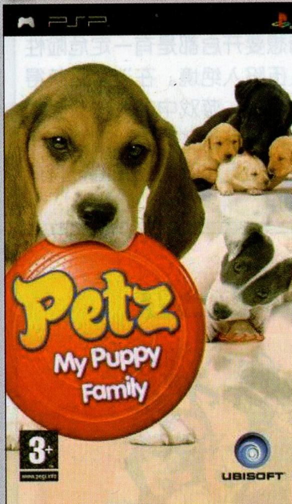


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

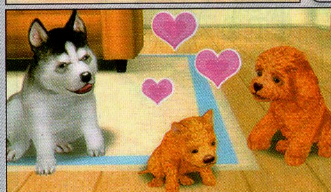
宠物 我的小狗之家

Petz: My Puppy Family

推荐度	Ubisoft	SLG	2009年6月19日	欧版
5	1人	29.99欧元		全年龄
	备注：无			



与《宠物 我的仓鼠宝宝》同期发售的本作是一款饲养小狗的宠物育成游戏。游戏中玩家可以选择众多的世界名犬，包括有黄金猎犬、贵宾犬等。玩家能同时饲养3只小狗，让它们在一起玩耍，就像一个小家庭一样，而玩家的饲养方法会影响到小狗的个性以及与其他小狗相处的表现。小狗会经历三个成长阶段，包括幼儿期、少儿期、成年期，不同的阶段需要不同的饲育方法。除了普通的喂食、抚摸等交流，玩家还可以用各种饰物来打扮自己的宠物，让它独具一格，还可以使用相机将宠物可爱的样子拍下来。随着游戏的进行，玩家能解锁更多的要素，包括饰品、玩具、场景等。



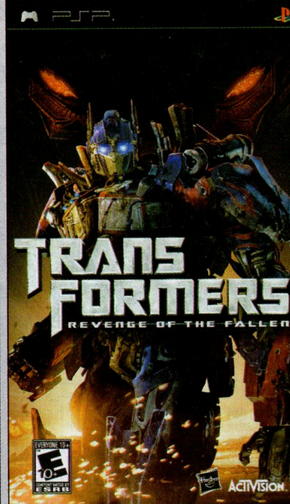


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

变形金刚 堕落者的复仇

Transformers: Revenge of the Fallen

推荐度	Activision	ACT	2009年6月23日	美版
6	1～2人	39.99美元		10岁以上
	备注：2009年6月26日（欧版）			



本作是根据同名电影改编的动作游戏，游戏中机器人会以三种形态登场：汽车形态、机器人形态以及飞行形态，各种形态下的操作都不尽相同。每个机器人都有着自己独特的能力与武器装备，玩家需要分别操作汽车人和霸天虎前往各处执行任务，并引发战斗。每个任务开始时都会有详细的任务内容介绍，任务目标一般就是到达特定地点、消灭敌人、扫描敌军的军事信息以及保护或协助同伴等。和很多同类游戏一样，受到敌人攻击时我方会消耗HP，不过HP具有自动回升功能，但必须要在机器人处于静止状态并且在未受到攻击的情况下才能进行回升。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

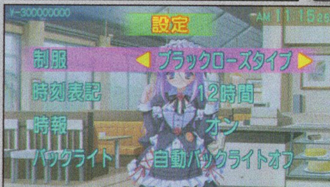
欢迎来到咖啡屋G.P. 校园公主 携带版

Piaキャロットへようこそ!!G.P. ～学園プリンセス～ Portable

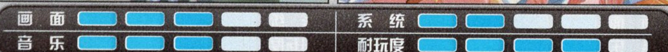
推荐度	GN Software	AVG	2009年6月25日	日版
6	1人	5460日元		17岁以上
	备注：无			



本作移植自PS2平台，是"《欢迎来到咖啡屋》系列"的第五部作品，游戏讲述了主人公鸭下大翔因某种原因而必须担任家庭餐厅的店长，募集了6位个性迥异的女孩子，并与这些女孩们展开一段学生兼店长的崭新生活。在这次的新作里除了原本的家庭餐厅要素之外，还融合了学校的新要素等，让掌机玩家能够更加充实地享受故事本身所带来的乐趣。另外，PSP版还新增角色时钟的功能，除了可以显示有各种变化的角色、服装及背景音乐外，还兼具实用的计时功能。游戏里的CG非常精美，其中不乏"杀必死"类美图，其中女仆服、校服、水手服应有尽有，绝对适合所有阿宅的口味。







青空下的约定 手心的乐园

この青空に約束を―てのひらのらくえん

推荐度	TGL	AVG	2009年6月25日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



曾经在PC和PS2平台登场并获得好评的恋爱AVG《青空下的约定》推出的掌机移植版。游戏的剧情非常不错，故事的舞台为本州以南的一个离岛，讲述了一群居住在高台上根据旧校舍改造的宿舍中的学生们的故事。主人公星野航要与各位女生们接触，众多的角色和充满活力的女孩让本作的剧情轻松热闹，但也不乏悲伤感人之处。相比原作，PSP版追加了全新的剧情，在PC版获得好评的外传故事集方面追加了4个全新篇章。而PSP版另一个吸引原作粉丝的地方，就是追加了全新角色"久藤千寻"，令游戏的内容更加饱满，也让就算玩过原作的玩家也产生了重玩一遍的动力。







剑、魔法与学园物2

剣と魔法と学園モノ。2

推荐度	Acquire	RPG	2009年6月25日	日版
7	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			



这是一款将超可爱人物造型与十分硬派的迷宫结合在一起的另类游戏，让玩家在进行高难度迷宫攻略的同时也在视觉上得到了享受。作为一款硬派迷宫类游戏，系统方面自然比较复杂，游戏里一共有10大种族共计19种不同的职业，每个职业除了拥有独自的魔法和技能外，在战场上的作用也各不相同，比如弓箭手、忍者一类敏捷和幸运值较高的职业主要负责解除宝箱陷阱以及开锁；魔法师、贤者一类HP较低的职业主要躲在后排施放大威力的魔法攻击敌人，而前排则需要让抗击打能力强的战士、狂战士、龙骑士等职业来胜任，只有了解各个职业的特性才能让队伍发挥出最强的战斗力。游戏主要通过完成任务来推进剧情，每个任务都有一大段与之相关的剧情，甚至连一些很简单的对话人物都有篇幅不短的剧情，正因如此使得每一个任务都有进行挑战的必要和乐趣。迷宫里除了有各种令人头晕的陷阱外，宝箱也是必不可少的，不过游戏中的宝箱想要开启都是有一定危险性的，要是解除宝箱陷阱不成功有可能让队伍陷入绝境。在迷宫里获得的各种物品可以在学院的实验室进行炼金调和，游戏中的大部分强力装备都需要通过炼金系统才能做出来，保健室里除了可以让死亡的角色复活外，在这里捐钱可以直接将金钱换成同等比例的经验值，有效地利用学园内的设施对游戏的进行很有帮助。











秋之回忆 雨后

メモリーズオフ AfterRain

推荐度	5pb.	AVG	2009年6月25日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



这是为了纪念“《秋之回忆》系列”五周年而推出的一款外传性质作品，游戏分为三部曲，三个部分独立成章但是又有着千丝万缕的联系。第一部分《折鹤》的故事发生在一代主角们毕业前的修学旅行，第二部分《想演》讲述的是二代主角们以学园祭为舞台的故事，第三部分《卒业》则是描写一、二代两位主角对未来的迷惘。本作不仅交代了一、二代所有角色未来的出路，还正式公开了一、二代两位男主角的真面目，并且在通关后还有针对《秋之回忆》专用语做出解释以及拥有丰富资料的百科全书，可以让系列FANS更深入了解角色以及剧情的细节之处，是系列FANS不可不玩的一款作品。





画面 系统 音乐 耐玩度

王牌老虎机 花花祭

ドラスロット ハナハナ祭りダ！！

推荐度	Dorasu	TAB	2009年6月25日	日版
5	1～2人	3990日元		全年龄
	备注：无			



这是一款赌博型的竞技游戏，规则比起实机相对简单，只要用老虎机取得比对手更高的分数便可获胜。游戏的界面火爆热血，玩家要凭借判断力和运气摇出老虎机上的图案，不同的图案组合可以取得相应的分数。当横行或斜行连成3个相同图案时会进入特殊的奖励关卡，挑战成功能大幅提升生命值，BOSS战环节的奖励关卡报酬更为丰厚。虽然是一款老虎机游戏，本作却有着完整的剧情，在流程中打败特定角色时可习得丰富的技能，这些技能会让老虎机在转动时附带多种加成效果，不仅能出现华丽的演出，更能获得犹如作弊一般的爽快胜利，让原本单调的规则变得轻松有趣。



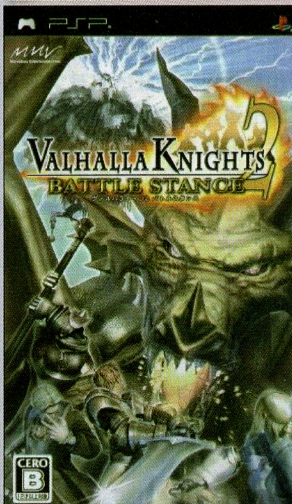


画面 系统 音乐 耐玩度

瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿

ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス

推荐度	MMV	A・RPG	2009年6月25日	日版
7	1～2人	3990日元		12岁以上
	备注：无			



本作是《瓦尔哈拉骑士2》的资料篇，游戏在旧作原有系统的基础上进行了更贴心的调整并追加了大量的任务和道具。作为一款迷宫探索类作品，在初期可由玩家自由创造一名角色展开冒险，而提供的种族有人类、精灵、矮人、巨人、亚人类、机器人和狗这七大类，玩家需要完成各种任务以推进剧情的发展。战斗方面最大的变化就是参战人数由原版的6人精简到4人，并且引入了阵形和一齐攻击两个新系统，其中新阵形系统可让玩家自由调整角色站位以获得不同能力的加成；而一齐攻击则是集合全员的力量发动华丽的合体技。另外，本作还在各个迷宫里加入了水晶传送门，令移动轻松不少。



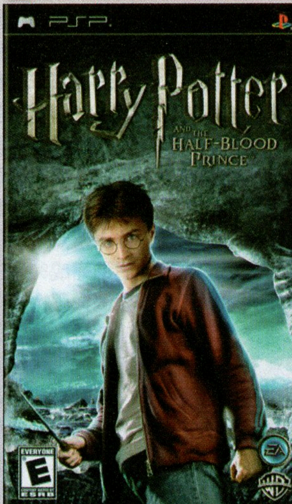


画面 系统 音乐 耐玩度

哈利波特与混血王子

Harry Potter and the Half-Blood Prince

推荐度	EA Games	A・AVG	2009年6月30日	美版
6	1人	39.99美元		全年龄
	备注：2009年7月3日（欧版）			



在由同名电影改编的本作中，玩家要返回霍格沃茨魔法学校，协助哈利度过充满麻烦的第六年。玩家不仅有机会随着哈利波特一起学习各种魔法技能，还能分享朋友们浪漫爱情的甜蜜。随着剧情的发展，哈利在学习魔法的同时会遇上很多棘手任务，玩家需要操控哈利在学校各处跟同学进行交谈，从而获取关键信息。游戏的战斗部分难度不高，只要掌握各种魔法的使用方法，便可轻松搞定对手。游戏当中会穿插很多小游戏供玩家挑战，包括巫师糖果、耐力拼图、魁地奇等原著中那些久负盛名的游戏，带给玩家别样体验。游戏的主线、支线任务混杂，剧情方面具有一定的语言难度。





画面 系统 音乐 耐玩度

初音未来 女歌手计划

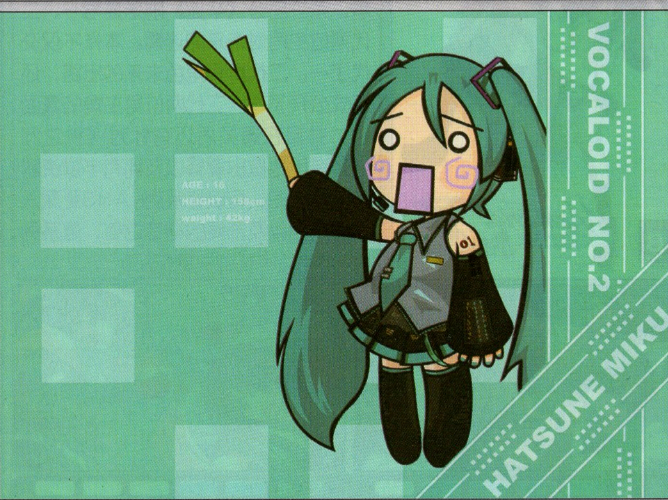
初音ミク Project DIVA

推荐度	SEGA	MUG	2009年7月2日	日版
8	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款以人气虚拟偶像"初音未来"为卖点的音乐游戏，除了初音未来以外，镜音、巡音等VOCALOID家族的其他成员也会登场。游戏的玩法与一般的音乐游戏相似，玩家只要看准时机，在乐符飘到指定位置的时候按下对应的按键即可。游戏中收录了大量初音未来的名曲，如《初音未来的消失》、《恋爱战争》、《Last Night, GoodNight》等，另外还有少部分镜音琳、镜音莲的歌曲。只要满足一定条件，玩家还能够获得各种精美的服装，本作的服装种类非常丰富，从哥特装、公主装、巫女装到校服应有尽有，当中甚至还有《战场的女武神》、《太空频道》主角们的服装。编辑模式是本作的一大亮点，玩家可以利用游戏中提供的背景、动作、表情等素材，以及记忆棒中的MP3文件来制作属于自己的PV或是节奏关卡，音符的落点、镜头的转换方式等都可以亲自设置，玩家们可以充分地发挥想象力制作出各种创意作品。游戏中有着一个名为"初音未来的房间"的模式，进入这个模式后便可以观察初音未来或是其他角色日常生活的一举一动，他们会在房间内看电视、听音乐或是休息，玩家在观察的同时还可以进行拍照。在节奏模式中完成歌曲后玩家有机会获得葱箱、娃娃等各种道具，利用这些道具我们可以将初音未来的房间好好装饰一番。





画面 音乐 系统 耐玩度

我的暑假4 濑户内少年侦探团 我与秘密地图

ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団 ボクと秘密の地図

推荐度	SCEJ	AVG	2009年7月2日	日版
8	1人	4980日元		全年龄
	备注：无			



本作是能激发玩家童年温馨回忆的《我的暑假》系列"最新正统续作，这次的冒险舞台是岛屿星罗棋布的日本濑户内地区，玩家化身为幼年的主人公，回味25年前在远离都市喧嚣的海滨小镇中度过的难忘暑假。游戏的主线剧情事件虽比前作有所减少，不过在系统上可谓集历代之大成，主人公没有明确的任务和目的，只要以游戏中提供的各类场景和休闲活动完成30天的假期即可。玩家可以徜徉于树下草丛寻找各种昆虫，将它们放到虫笼里观赏。其中部分好斗的昆虫能够通过各种器材锻炼，提升其能力并参加虫相扑的个人赛和组队赛。玩家也可以跳入海中寻宝嬉戏，找到空瓶卖钱并购买各种玩具橡皮，与小伙伴们交流玩耍，参加八月中的盂兰盆节，在篝火晚会上敲击太鼓并观赏海面的灯笼。获得鱼竿后，玩家还可以在海边垂钓，将各式鱼类送给婶婶做料理。当发生了这些有趣的事件后，打开画册可以将它们记录为绘图日记。根据玩家的喜好，绘图日记能以简略、翔实和妄想三种风格的口吻书写。游戏中伏线最长也最具探索意味的是藏宝图的收集和古城的探索，当主人公将各个岛屿的藏宝图碎片拼接到一起后，就能与小伙伴们在多层遗迹中冒险。游戏的最大特色就是超高的自由度，一花一石都是景观，刷牙做操皆为乐趣，大量的收集要素和二周目设定让游戏有着充足的耐玩度。





画面 音乐 系统 耐玩度

世界因我而转 光与暗的公主

世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス

推荐度	GAE	RPG	2009年7月9日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是NDS平台《世界因我而转》加入了语音和新技能等要素后的PSP移植版，游戏的主人公安琪拉是一位任性的公主，为了得到心仪的勇者的认可，一个人踏上了冒险的旅途。游戏以任务制的方式进行，任务内容包括了退治魔物或寻找物品等，完成一个章节的所有任务后就可进入下一章节。游戏中主人公的技能被称为“任性”，和一般RPG的技能不同，任性主要用来改变敌人的等级、战斗地形，甚至是掉落物品的几率，合理运用的话能够使攻关变得更加轻松。PSP版中安琪拉增加了光和暗两种属性，两种属性的区别在于使用的技能，部分技能只能在特定的属性下使用。







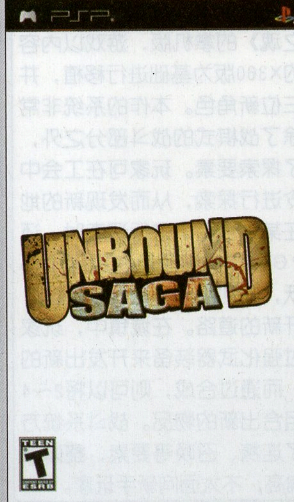


画面 音乐 系统 耐玩度

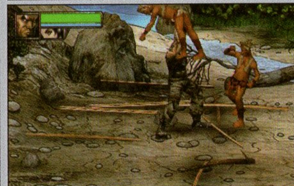
野性传说

Unbound Saga

推荐度	Vogster Entertainment	ACT	2009年7月16日	美版
7	1人	19.99美元		13岁以上
	备注：无			



本作改编自同名漫画，由美国著名漫画家Cliff Richards亲手绘制，是一款横版卷轴动作过关游戏。游戏中按下SELECT键便可在男女主角之间任意切换，两名主角的格斗术种类及攻击方式完全不同：男主角高大威猛，擅长大魄力的冲撞压杀及各种投技摔跤技巧，而女主角的身手则非常敏捷，攻击力虽低但迅猛的攻击频率弥补了这一点，而其独有的幻影技能不仅能够自我回复还能发起全屏攻击。游戏采用了技能树系统，玩家可根据自己的需要有针对性地学习技能及提升能力，提升技能需要技能点数，每关完成后会自动奖励4点技能点数，也可通过已完成的关卡反复刷取。







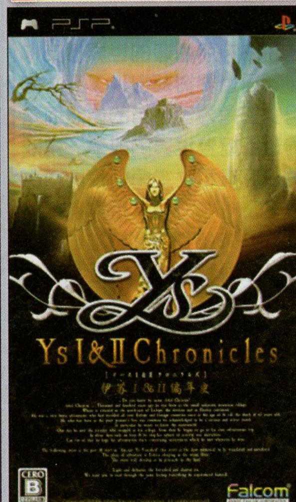


画面 音乐 系统 耐玩度

伊苏 I & II 年代记

イース I & II クロニクル

推荐度	Falcom	A·RPG	2009年7月16日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



“《伊苏》系列”是Falcom的当家作品之一，主要讲述了主角亚特鲁围绕传说中的六本伊苏之书而展开的各种探险经历。此次的PSP版是以PC平台上的《伊苏 I & II 完全版》为基础进行移植，游戏的玩法方面完全继承了原作，玩家要操作亚特鲁以冲撞的方式消灭敌人并累积经验提升等级，另外在《伊苏 II》中还引入魔法的设定令游戏战略性进一步上升。本作在难度方面共有简单、普通、困难和梦魇四种选择，就算是系列新手也能找到自己适应的难度，而通关后追加的BOSS RUSH模式则可以满足老玩家的挑战欲。另外，玩家还可以根据自己的喜好切换老版和新版的画面以及配乐来进行游戏。







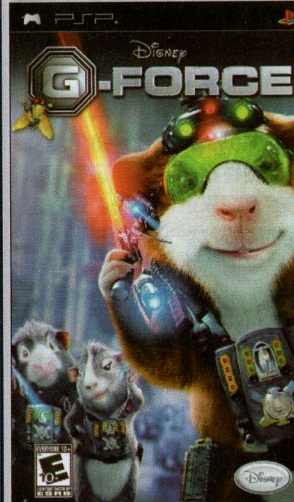


画面 音乐 系统 耐玩度

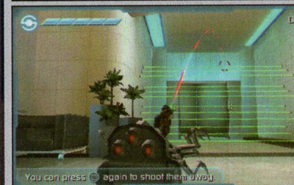
豚鼠特工队

G-Force

推荐度	Disney Interactive	ACT	2009年7月21日	美版
8	1人	29.99美元		10岁以上
	备注：2009年7月31日（欧版）			

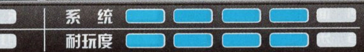


本作是根据同名电影改编的动作游戏，剧情讲述的是豚鼠队长达尔文在其他工作伙伴的协力下，携带先进设备对亿万富翁雷纳德的实验大楼进行秘密潜入行动，一举将邪恶的统治计划粉碎。游戏以操控达尔文为主，从各种通风管道进入实验室内部，在收集各种芯片、光碟的同时还要获取敌方的系统数据并将其摧毁。玩家亦可以操控苍蝇进入达尔文无法进入的地方，对大厦内部设置的诸如摄像头、红外线等防护系统发射激光，达尔文便能趁着防护系统瘫痪的空隙继续前行。达尔文背后的液氦装置能使其进行空中滞留或加速奔跑，液氦消耗后在不使用的情况下会自动回复。









画面 音乐 系统 耐玩度

炽热之魂 加速

ブレイジングソウルズ アクセレイト

推荐度	Idea Factory	S・RPG	2009年7月23日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



先后在PS2和X360平台登场的《炽热之魂》的掌机版，游戏以内容更丰富的X360版为基础进行移植，并追加了三位新角色。本作的系统非常复杂，除了战棋式的战斗部分之外，还融入了探索要素。玩家可在工会中执行指令进行探索，从而发现新的地点。而在某个版图中进行调查时，还可像RPG一样操纵角色在版面中移动、跳跃，并利用各种动作来解谜，从而打开新的道路。在城镇中，玩家可以通过强化武器装备来开发出新的装备品，而通过合成，则可以将2～4个道具组合出新的物品。战斗系统方面综合了连携、召唤等要素，整体战斗难度偏高，不太面向新手玩家。





画面 系统 音乐 耐玩度

兰岛物语 少女的约定

レアランドストーリー 少女の约定

推荐度	Arc System Works	AVG	2009年7月23日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作原是由香港Circle公司所开发的一款恋爱育成AVG，在加入了新要素后移植到了PSP上来。游戏的故事讲述兰岛王国遭受到了外敌入侵，身为反抗军一员的主角希洛在战争中遇到一位神秘少女奇莉娅，奇莉娅用神奇的力量将战火平息，不过事后却对此事一无所知，甚至没有人类的常识、文化和思想，为了保护和弄清楚奇莉娅的身分，希洛决定把她留在身边。在游戏中玩家要以希洛的身分，在4年时间里通过各种教育或打工活动，将奇莉娅养育成一个出色的人。当然，恋爱成份也是游戏的一个重要元素，在培养奇莉娅的过程中，还会遇到各种提升亲密度的事件。





画面 系统 音乐 耐玩度

魔女计划

(PW)プロジェクトウィッチ

推荐度	Gungho Works	A・AVG	2009年7月23日	日版
5	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



一款针对年龄层较低的游戏，游戏里的角色都是一副娃娃脸，游戏讲述了主人公和小魔女的偶遇并和小魔女一起度过暑假的故事。游戏一开始有三个小魔女供玩家选择，每个魔女都有着自己的性格和爱好，玩家可以根据自己的喜好来进行选择。游戏的目的就是和小魔女一起度过整个假期，不管是平日的自选剧情还是周末的固定剧情，都会有小魔女使用魔法拯救危机的小游戏可以玩，根据指示摇动滑杆即可，根据评价可以获得数量不等的奖励，奖励所获得的金钱可以在魔女小屋中购买衣服给魔女换装，通关后还有"魔女舞蹈"、"魔女格斗"等迷你游戏等待着玩家。





画面 系统 音乐 耐玩度

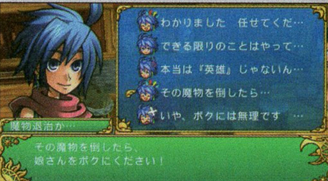
半吊子英雄传 太阳与月亮的故事

なりそこない英雄譚 太阳と月の物语

推荐度	Irem	RPG	2009年7月23日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



PSP平台上一款原创幻想RPG，游戏讲述了由神所创造的世界树支撑着世界，某日世界树却出现了死亡的预兆，男女主角为了各自的信念而踏上不同的道路拯救世界的故事。游戏有男主角迪尼修和女主角柯鲁内可供选择，和一般RPG一样，玩家需要控制主角按照NPC的提示逐步推进剧情发展。战斗方面我方同伴的行动遵循之前下达的固定指令来进行，本作最瞩目的则是名为"心之声"的战斗系统——玩家扮演的主角拥有能够听见同伴、敌人心中所想的能力，而这些"心之声"都会显示在屏幕上方，玩家可以根据它们来判断出对方想要做什么，从而下达正确的作战指令。



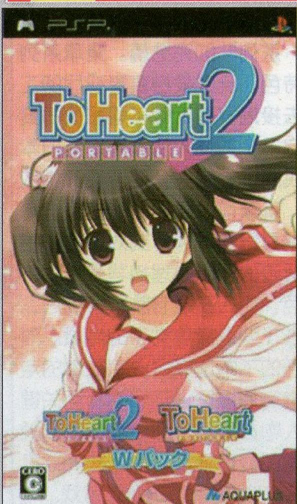


画面 系统 音乐 耐玩度

ToHeart2 携带版

ToHeart2 PORTABLE

推荐度	7	Aqua Plus	AVG	2009年7月30日	日版
		1人	5040日元		15岁以上
		备注：无			



本作是PS2和PC平台著名恋爱游戏《ToHeart2》的移植版，玩家要扮演男主角在游戏中分别和十位女主角邂逅，在两个多月的时间里体验到各种不同的恋爱感觉。精美的CG和细腻的剧情是Aqua Plus公司的一贯作风，在游戏中没有很激烈的剧情，有的只是平凡的校园生活和不平凡的恋爱经历。由于是比较传统的恋爱类文字游戏，系统方面比较简单，玩家只需要选择一些选项就能轻松过关，不过游戏中十位不同性格的女主角可以说囊括了大部分的萌属性，从妹属性到青梅竹马，从天然呆到傲娇，从元气娘到关西腔，在当年来说可算是庞大的阵容，就算是现在也值得细细品味。



画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版

新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE

推荐度	6	Broccoli	FTG	2009年7月30日	日版
		1～4人	5040日元		全年龄
		备注：无			



由动画《新世纪福音战士》改编而成的FTG，最早在PS2上推出，在加入了新要素后移植到了PSP平台。游戏分为故事模式、任务模式、对战模式、练习模式和无限模式五个模式，在主要的故事模式中，玩家要做的就是驾驶EVA与来袭的使徒战斗。游戏中共有六个舞台的任务供玩家挑战，战斗胜利后，根据玩家的战斗时间、机体损坏程度不同，会得到相应的开发费，用这些开发费可购买新机体、新人物和新场地等。PSP版最大的新要素就是加入了新剧场版中初号机和零号机的新颜色版本，使登场的机体数量达到了24架。另外游戏还加入了无线通信机能，可实现最多4人的大乱斗。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

装甲核心3 携带版

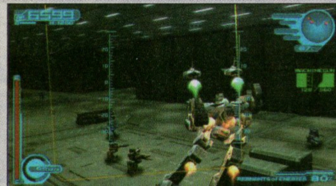
アーマード・コア 3 ポータブル

推荐度	7	From Software	ACT	2009年7月30日	日版
		1～4人	3990日元		12岁以上
		备注：无			



本作以2002年4月发售的同名PS2游戏为蓝本进行移植，和系列以往作品一样，玩家在游戏中要操作巨大的武装机甲来进行战斗。本作最具特色的便是机体组装部分，游戏中收录了包含头部、腕部、核心、脚部、武器等14种零件类别、总计200种以上的零件，另外还追加了系列以往作品中的热门零件，以供玩家创造属于自己的原创机甲。玩家可接受各种任务并参加战斗，完成战斗之后获得的金钱可用来购买部件以强化机体。利用PSP的无线网络功能，可实现多人对战。游戏中的对战规则很丰富，包括了一对一到多人数的大混战。此外本作还支持通过PS3的"Ad-Hoc Party"与各地的玩家过招。



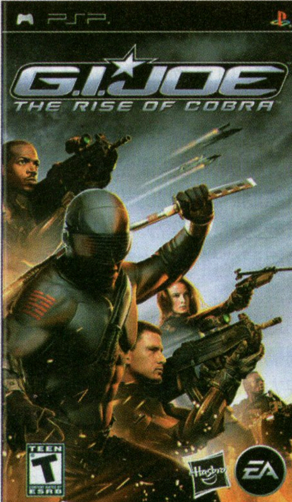


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

G.I. Joe: The Rise of Cobra

推荐度	7	EA Games	ACT	2009年8月4日	美版
		1～2人	39.99美元		13岁以上
		备注：2009年8月14日（欧版）			



以同期上映的同名电影为蓝本而制作的一款动作射击游戏，游戏的剧情是接续电影尾声的独创全新故事。本作共有16名角色可供玩家挑选（其中4名是后期可解禁的眼镜蛇反派角色），众角色分为三种职业类别，有善于近战的突击队员，有拥有超凡射击技巧且适合远战的重装士兵，以及平衡前述两者能力的战斗士兵等。每位角色都有独特的能力与武器，武器均分为主武器和副武器，按键操作方法都相同，只是武器种类及能力不同。战斗方面节奏明快丝毫不拖泥带水，只是流程较短，但游戏中隐藏的75张档案卡片以及各式各样的情报项目都需由玩家一一解禁。



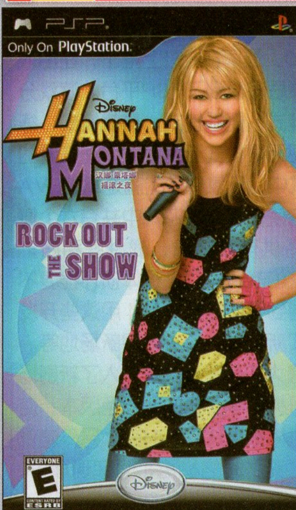


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

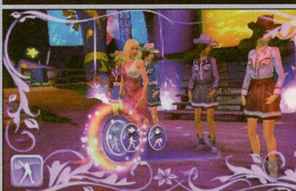
汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜

Hannah Montana: Rock Out the Show

推荐度	Disney Interactive	MUG	2009年8月4日	美版
8	1人	39.99美元		全年龄
	备注：无			



本作以大红大紫的青春偶像情景剧“《汉娜·蒙塔娜》系列”为背景，讲述主角汉娜前往世界各地进行巡回演唱会的过程。在演唱会举行之前，玩家都需要对演唱会现场进行布置，一切与演唱会有关的工作都将决定演出结束后的评价。另外主角汉娜以及舞伴、乐队成员的着装全部都需要由玩家自行完成，其中汉娜的着装最为复杂，可细分为上装、下装、连衣裙装、鞋子以及饰品。游戏开始后，演唱、跳舞、架子鼓、台步、吉他和键盘这六种表演方式的图标都会出现在屏幕上，玩家可自行选择，也可等待系统自动选择，选择完毕后屏幕下方会出现闪烁的按钮，玩家只需按照节奏不断按键即可。





画面 系统 音乐 耐玩度

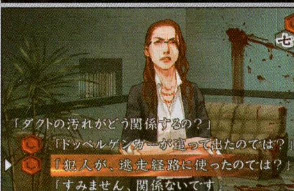
流行之神3 警视厅怪异事件簿

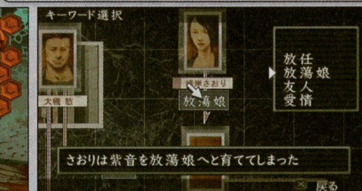
流行り神3 警視庁怪異事件ファイル

推荐度	日本一Software	AVG	2009年8月6日	日版
7	1～6人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



本作是著名恐怖类AVG“《流行之神》系列”的完结篇。秉承系列的一贯特色，玩家要扮演警视厅的二线警察去接洽一些听似不可思议的案件。来自各个委托人的案件均与日本有名的民间传说相关，在调查真相的过程中，玩家可以凭自己的信念选择以科学或灵异的两种方式对案件作出解读。细致的环境心理描写是游戏的最大特色，加入了章节跳跃系统后，玩家免去了读取重复文字的麻烦。对自问自答的不同选择会决定故事的走向。收集完情报后，玩家要利用关键词完成人物关系图，完成度的高低关系着过关评价和新章节的开放。联机模式最多支持6名玩家玩迷你游戏。



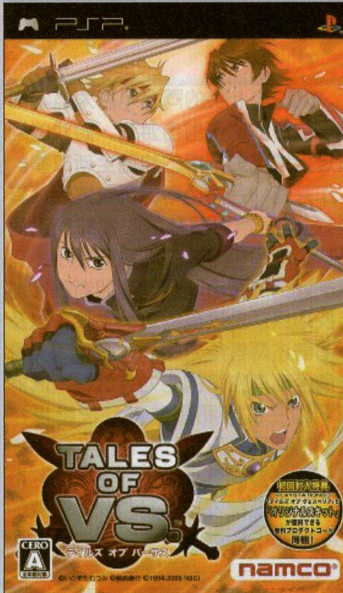


画面 系统 音乐 耐玩度

对决传说

テイルズ オブ バーサス

推荐度	NBGI	FTG	2009年8月6日	日版
7	1～4人	5200日元		全年龄
	备注：无			



集结了日本人气RPG“《传说》系列”众多人气角色的一款格斗游戏，从最早的《幻想》到近期的《宵星》、《心灵》中的角色，本作中可供玩家使用的人物足有35人，秘奥义、称号、短剧等系列特色要素也都被保留了下来，另外，秘奥义的头像全部都经过了重新绘制。在游戏的故事模式中，玩家要扮演《传说》中的角色，为获得根源能量“伟大果实”而去参加武斗大会，在这个模式里玩家可自由地在大地图上移动，去各地触发剧情或是与其他人战斗提升自身的实力。本作的角色育成部分有着相当高的自由度，玩家每次战斗后根据战斗时的具体表现，能够得到不同量的能力值点数，利用这些点数玩家可以对角色的HP最大值、攻击力或是移动速度等进行强化，当能力值积累到一定程度后，角色还有机会习得新技能。战斗部分还加入了地形机关和道具要素，从沙漠、森林到火山，本作中的战斗舞台种类丰富，不少场景会出现龙卷风、激光或是落石，为战斗增添不少乐趣。战斗中每隔一段时间就会有道具随机掉落在战场上，道具包括用于回复HP的、增加攻击力的或是用来发动某些特殊攻击技能的，起着左右战局的作用。在游戏的商店中，我们可以为角色购买各种武器防具或是装饰品，本作中还存在着如棉花糖之类的恶搞武器，看着角色们拿着各种稀奇古怪的东西上场战斗，非常有喜感。





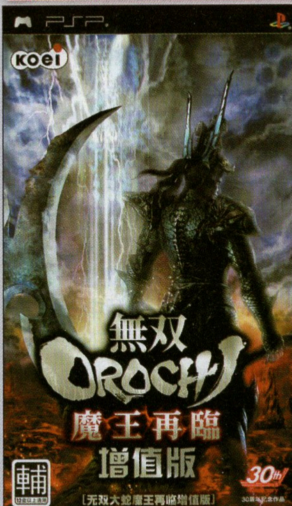


画面 音乐 系统 耐玩度

无双大蛇 魔王再临 增值版

无双OROCHI 蛇魔再临 增值版

推荐度	Koei	ACT	2009年8月6日	中国台版
9	1～2人	1380新台币		12岁以上
	备注：2009年8月28日（美版）／2009年9月4日（欧版）			



Koei 30周年作品《无双大蛇 魔王再临》的亚版、同时也是强化版，依旧是三国、战国、仙界及其他时代名人共同挫败远吕智复活、以及远吕智称霸的故事。除了语言为繁体中文，更增加了新要素，增加了来自于《无双大蛇Z》的新角色三藏法师和弁庆，牛鬼和百目目鬼也可以在故事模式中使用。而游戏还在剧情模式中新加了12个关卡，并增加了14个新事件。除了以上这些，游戏还为多数角色增加了4P服装，三国武将们都有了《真·三国无双5》中的造型，不过脸还是没变，而真田幸村的全副盔甲等《战国无双》的经典造型也都回归。在对战模式中，玩家也可以和电脑进行对战了。



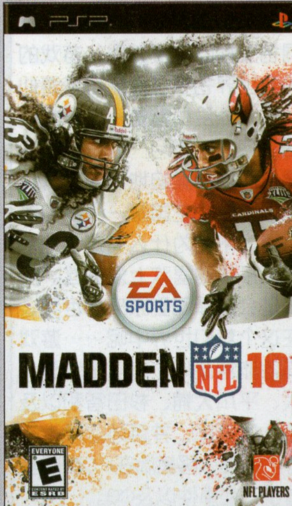


画面 音乐 系统 耐玩度

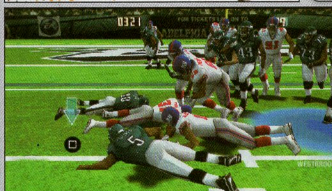
麦登橄榄球10

Madden NFL 10

推荐度	EA Sports	SPG	2009年8月14日	美版
7	1～4人	39.99美元		全年龄
	备注：2009年8月14日（欧版）			



本作是由EA开发的一款橄榄球题材作品，玩家在游戏中要参与到美式橄榄球比赛中，在激烈的对抗下带领队伍走向胜利。和系列以往作品一样，游戏的比赛模式中加入了大量官方授权的实名球队和球员资料，玩家不仅可以选择自己喜欢的球队进行比赛，还可以使用一支原创球队进军全国比赛。比赛胜利后能够获得新的球衣，这些球衣可以用于自由模式中编辑原创队伍。借助全新的引擎，游戏中加入了3至9人合力擒抱、在人堆中争漏接球等更真实的动作。另外本作还新追加了"新手模式"，即使没玩过这个系列的玩家也可以通过它来了解各种技术动作的运用，这让游戏的上手门槛大大降低。





画面 音乐 系统 耐玩度

金色的琴弦2f 安可

金色のコルダ2 f アンコール

推荐度	Koei	SLG	2009年8月20日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



作为人气女性向恋爱游戏《金色的琴弦2f》的后续作品，本作以星奏学院的第三学期为舞台，讲述了发生在《2f》之后的故事。游戏在系统方面和原作相似，除了要与各位男生发展恋情之外，还要面对各种与音乐有关的课题。在《2f》中登场并掌握故事关键的学院理事长、散发着成熟男子魅力的吉罗晓彦在本作中也成为了可攻略对象，而在PSP版《2f》中出现的新角色卫藤桐也在本作中继续登场并成为可攻略对象之一。本作可继承PSP版前作记录，如果持有前作中登场角色们的恋爱结局存档，那么在本作中一开始就能够以恋爱状态来开始游戏，率先走进爱情的世界。



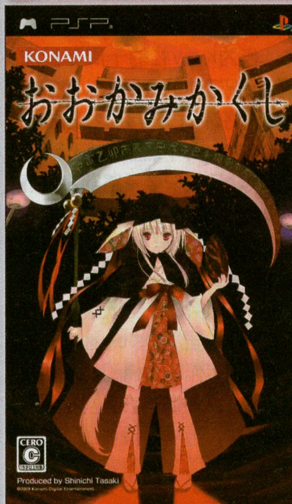


画面 音乐 系统 耐玩度

狼隐

おおかみかくし

推荐度	Konami	AVG	2009年8月20日	日版
8	1人	5500日元		15岁以上
	备注：无			



本作是一款恐怖悬疑作品，故事的主人公九澄博士因父亲的工作关系，和家人一起搬到了山间小镇嫦娥町。在新的学校，博士和同学们相处得非常顺利，大家都对他相当的热情。可是很快，博士就发现身边的人对自己亲切得有些异常，不仅是同学，就连街上不认识的陌生人也对他异常亲切，直到有人向他露出獠牙的那天，博士才发现自己早已身处一群饥饿的"狼群"之中……本作一共由十个故事构成，游戏的剧本由曾经写过《寒蝉鸣泣之时》、《海猫鸣泣之时》剧本的龙骑士07负责。剧情中出现的人名、地名以及各种关键词都会被收录到记事本中，玩家可以随时打开记事本查看详细情报。





画面 音乐 系统 耐玩度

心之国的爱丽丝

ハートの国のアリス

推荐度	Prototype	AVG	2009年8月20日	日版
7	1人	5460日元		15岁以上
	备注：无			



移植自2007年曾在PC平台上推出过的同名女性向恋爱游戏，游戏的故事改编自世界名著《爱丽丝梦游仙境》，女主人公爱丽丝是一位非常现实主义的女孩，她因与“会说话的白兔”相遇，而被半强迫地带到了异世界“心之国”。心之国是一个梦幻般的童话世界，不知为什么，这个地方的人都会无条件地喜欢上爱丽丝。爱丽丝最终是会选择回到原来的世界，还是留在这个梦幻世界中呢……游戏的声优阵容非常豪华，有宫田幸季、子安武人、平川大辅、杉田智和以及福山润等人气声优，并且还是厚道的全程语音。另外，移植版在PC版的基础上新增了一些事件以及CG。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

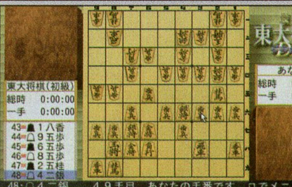
最强 东大将棋豪华版

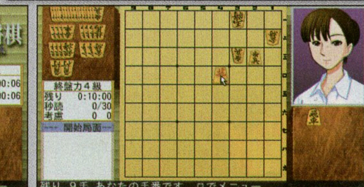
最強 東大将棋デラックス

推荐度	每日Communication	TAB	2009年8月20日	日版
5	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是集结了PSP版《最强 东大将棋携带版》、《东大将棋 残局道场》和PS2版《最强 东大将棋定手道场》三款作品的加强版合集，共收录了对局、将棋训练、定手讲座等10种以上模式，并将《将棋周刊》的实际问题搬到了游戏里，从各个角度展现了将棋的乐趣。玩家不仅能在对局模式中与棋力四段～10级的CPU对战，还能挑战日本将棋节目中三名著名的女棋手，她们在对局时的表情会展现出丰富的变化。在定手讲座和残局道场中，玩家能学习职业棋手的最新战术，挑战超过5000问的残局。残局包含强制在三步或五步内吃掉对方王将的难题，可借此磨练终盘能力。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

星之梦

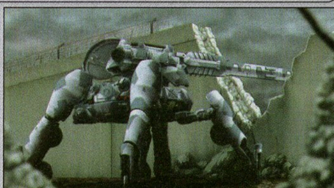
Planetarian～ちいさなほしのゆめ～

推荐度	Prototype	AVG	2009年8月24日	日版
7	1人	2200日元		全年龄
	备注：无			



这是移植自PC和PS2平台的短篇同名游戏。作为Key社的十周年纪念作，最早在庆祝活动的会场作为限定商品发售，广受好评后又于8月24日推出面向所有玩家的PSN下载版。本作没有任何分支选项，玩家只要一路观赏剧情和CG图片即可。游戏讲述30年前的一场战争让全世界成为废墟，主人公邂逅了天象馆的导游机器人星野梦美，一个人类男性与被遗弃的机器人之间的奇妙交流就此展开。虽然是Key社第一部科幻题材作品，本作的剧情和音乐都获得了很高的评价，篇幅短小的剧本展现出从绝望到希望、再从希望到绝望的曲折反复，悬念迭起而不失温馨，保持了Key社的一贯特色。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

薄樱鬼 携带版

薄桜鬼 ポータブル

推荐度	Idea Factory	AVG	2009年8月27日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2008年曾在PS2平台上推出过、以新撰组为题材的女性向恋爱游戏《薄樱鬼》的移植版，画面非常精美。故事的女主人公雪村千鹤为了寻找失踪的父亲，独自一人来到了京都，在京都，千鹤遭到了一群渴求鲜血的怪人的袭击，危急关头被赶来的新撰组队士所救。新撰组的队士们告诉千鹤，那些袭击她的家伙已经不能算是人类，而是只能靠本能行动的吸血罗刹，而千鹤那失踪的父亲与这些罗刹的诞生有着密切的关系……作为移植版的本作增加了不少新事件以及新CG。从鸟海浩辅、三木真一郎到森久保祥太郎，本作有着非常豪华的声优阵容，而且还是厚道的全程语音。



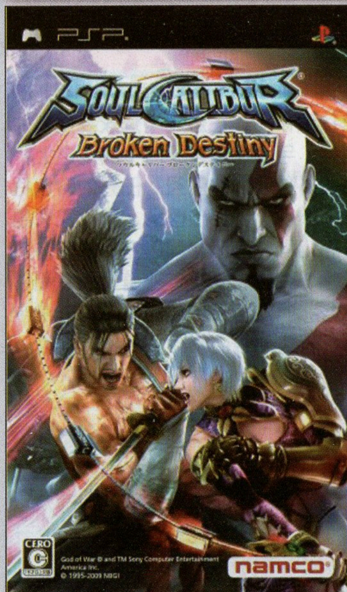


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

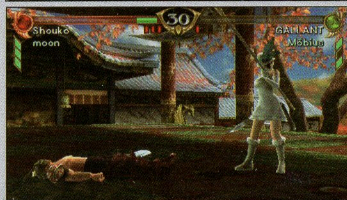
灵魂能力 破碎的宿命

ソウルキャリバー Broken Destiny

推荐度	NBGI	FTG	2009年8月27日	日版
8	1～2人	6279日元		15岁以上
	备注：2009年9月1日（美版）/2009年9月4日（欧版）			



本作是著名3D兵器类格斗游戏“《灵魂能力》系列”的最新作，基于家用机平台的《灵魂能力4》移植而来。由高端平台向低端平台移植的本作再次体现了制作组的实力，画面的表现力大幅超越预期。相比原作，游戏增加了搞怪角色丹皮尔，有名的战神奎托斯也作为客串角色登场，但与此相对地删去了《星战》三人组。玩家操作的角色能够在3D的场景中向各方向自由移动，使用各自流派的武器和招式击倒对方。在防御住对手的攻击后，角色的魂槽会有一定程度的损耗，当魂槽损耗到闪出红光或完全被打爆时，就有可能被对方的一击必杀起手技秒杀。而通过特殊指令爆甲弹开攻击、回复魂槽也是本作首次加入的新系统。除了普通的双人对战模式外，本作的单机模式做得相当用心。尽管去除了剧情，但单机的对战乐趣相当高。玩家可以与AI优秀的幽灵选手对局，这些幽灵选手都有类似玩家的行动模式，且连技华丽。竞技场是教学模式的延伸，希尔妲、卡桑德拉和丹皮尔三名主要角色在复国之旅上遭遇各个对手并与之交战。和普通对局不同的是，CPU会单独列出角色的某些招式让玩家学习破解或防御的方法，对于挑战失败的玩家，系统还会给予过关提示。移动速度的加快使得对战节奏高于原作，间接加强了拥有强力突进技的角色，虽然玩起来更加爽快，对局的偶然性也大大提高。





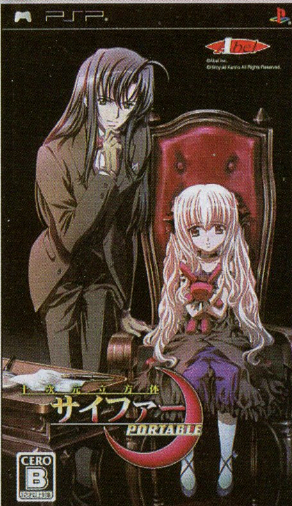


画面 ■■■■■ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

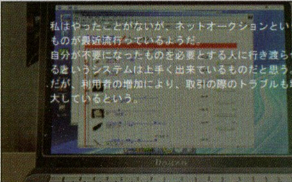
十次元立方体 携带版

十次元立方体サイファ—PORTABLE

推荐度	Views	AVG	2009年8月27日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



颇受好评的悬疑文字解谜游戏《十次元立方体》的PSP移植版。游戏的舞台发生在一座残存着日本昭和时代风情的大屋月光馆，某个大型企业正在馆里进行实验，利用封闭空间来观察人们的心理变化。被观察者不能离开月光馆，被强制白天睡觉、晚上出来活动，并且每天需要看一次月亮。由于被观察者可以得到高额的报酬，所以吸引了大批人员前来报名，但是他们却又相继不明不白地失踪，而在被选中的那些男女中，都有着一个奇妙的共同点……相比原作，PSP版追加了满足一定条件后就会出现的短篇推理集“十次元的挑战”，谜题的出题协力者不乏来自日本法律、税务界的专家。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

现代大战略 一触即发 军事平衡崩溃

现代大战略～一触即发・军事バランス崩坏～

推荐度	System Soft Alpha	SLG	2009年8月27日	日版
6	1人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



现实题材的“《大战略》系列”游戏之一，游戏移植自PC版，PSP和PS2版同时发售。本作着眼于现代，近年来全世界都在关注的弹道导弹、海外派兵等焦点话题都收录进了游戏的剧本，武器也都是目前世界各国现役的兵器，F-22A猛禽战斗机、宙斯盾驱逐舰等都在本作中登场。和以往的《大战略》一样，玩家在游戏中要不断开发生产新兵器，壮大自己的部队克敌制胜。游戏收录了55个剧本，玩家扮演的是战乱中受雇于各个势力的佣兵组织，通过帮助雇佣方战斗获取资金及兵器开发技术。部队人员系统算是本作的特色所在，编辑部队时也增加了士兵相性的影响。



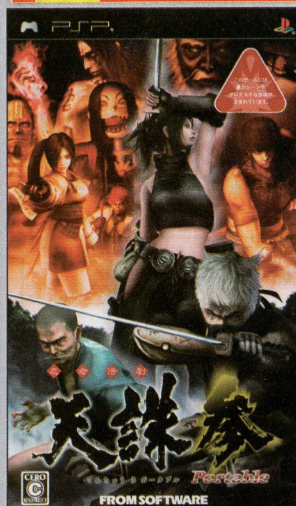


画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

天诛3 携带版

天诛参 ポータブル

推荐度	From Software	ACT	2009年8月27日	日版
7	1人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



《天诛3》的PSP移植版，玩家可从力丸、彩女和铁舟三名主角中任选一人来进行游戏。作品的故事背景设定在日本幕府时代，玩家扮演的主角要去诛杀那些做了伤天害理之事的人。本作的精髓在于潜入式的游戏方式以及华丽的暗杀术，玩家不必从正面去砍杀敌人，而是要学会利用场景中的掩体隐藏在暗处观察、跟踪，最后忍杀敌人。画面左下角时刻变动的气息槽可以帮助玩家判断周围是否存在敌人，只要在关卡中成功忍杀一定数量的敌人，主角就能习得新的必杀技。另外每关过关后，系统会根据玩家所忍杀的敌人数、被发现次数等项目进行打分并给予评价，获得最高评价时还能拿到隐藏忍具。



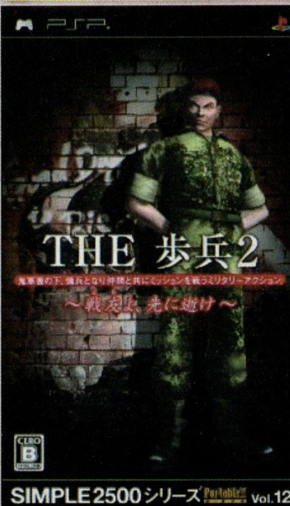


画面 音乐 系统 耐玩度

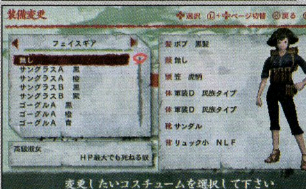
SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.12 步兵2 战友啊、先走一步吧

SIMPLE2500シリーズPortable! Vol.12 THE 歩兵2 戦友よ、先に逝け

推荐度	D3 Publisher	ACT	2009年9月3日	日版
6	1人	2625日元		12岁以上
	备注：无			



《SIMPLE 2500系列 携带版》的第12款作品，在游戏中玩家要化身为佣兵，与战友辗转于各个战场之上，完成各种艰巨的任务。任务内容包括了破坏目标、救出俘虏、歼灭敌军部队等，种类多达40种以上，战场涉及雨林、森林、街道、沙漠、草原和雪地等。游戏收录的武器种类也非常丰富，一般战争中常见的手枪、机枪、手榴弹、火箭炮、刀刃等都可以使用，根据任务的内容来更换不同的装备能让作战更加有效率。另外游戏中还搭载了成长系统，击倒敌人获得的经验值可以令自身角色的能力提升，除了可使射击精度提升和体力上升外，可以携带的武器数量也会增加。





画面 音乐 系统 耐玩度

侍道2 携带版

侍道2 ポータブル

推荐度	Spike	ACT	2009年9月3日	日版
8	1~2人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



本作以PS2的《侍道2》为基础进行移植，游戏最大的特色就在于超高的自由度以及众多的刀藏，玩家要扮演一名初到天原镇的武士，在最短8天的流程中上演一出道义剧。《GTA》式的高自由度加上大量分支以及对话选择，可以让玩家在游戏里随心所欲。剧情过程中存在着道义值这一隐藏数值，玩家在游戏中的所作所为会对道义值有所影响，道义值直接影响游戏中NPC的反应，杀多了人商店里的人会不卖东西给玩家、被同心发现后会主动来抓捕玩家，多做好事会得到冈引的赞同，会被混混讨厌甚至袭击。游戏拥有多达14种不同的分支结局，根据玩家在游戏中的表现而触发。本作一共收录了八类刀系65把样式各异的刀，每把刀在性能和外形上都做出了各自的特点并有一套独特的刀技。刀都拥有硬度和斩味这两个数值，每次攻击或者使用都会造成斩味的增加，斩味超过硬度以后就会造成刀的硬度降低，合理运用刀的技能把斩味控制在硬度范围内并配合崩与引的技巧斩杀敌人，让战斗变得异常爽快的同时也令其拥有了不小的技巧性。每一周目结束都会根据玩家的表现给与GP值与侍度，GP到达一定数量后可以获得一些特殊道具与角色造型服装，根据侍度的多少会给与玩家各种不同的称号作为评定。游戏中拥有各种装扮以及饰品脸型来打扮主角，其中也不乏一些搞笑成份，穿上一些很古怪的装束来进行游戏让人觉得格外有趣。







画面 音乐 系统 耐玩度

山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件

山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件

推荐度 6

MMV	AVG	2009年9月3日	日版
1人	5040日元		12岁以上

备注：无



由1994年在PS平台上发售的同名作品移植而来，是有“推理女王”之称的日本著名女性推理作家山村美纱笔下角色主演的作品。游戏的画面风格与同为PSP平台上的《西村京太郎旅行悬疑》一致，采用蓝色与粉红色的剪影分别表示男女角色，为剧情平添几分神秘感。主人公是名为园山千晶的女性自由撰稿人，在身处豪门的朋友樱木阳扇家做客时却遭遇了氰酸钾毒杀事件。千晶为了好友而开始追查凶手，却因此陷入一连串更为复杂的连续杀人事件里。玩家要在每章达成规定的目标才可推进剧情。根据选项的准确程度，游戏又有好、中、差三个评价等级的结局。





画面 系统 音乐 耐玩度

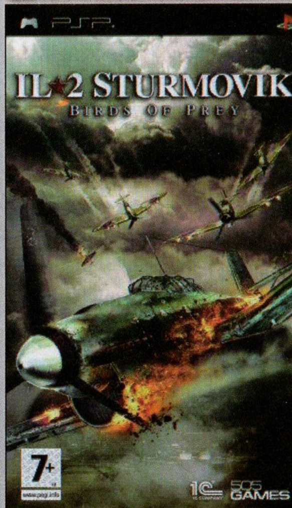
伊尔2战机 猛禽

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

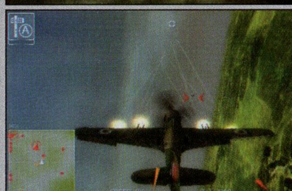
推荐度 7

505 Games	STG	2009年9月4日	欧版
1～4人	29.99欧元		7岁以上

备注：2009年9月10日（美版）



本作是一款基于二战题材的空战模拟游戏，战机的原型是著名的曾令法西斯闻风丧胆、被德军称为“死神”的伊尔2强击机。游戏共收录了不列颠之战、柏林战役等5场著名大型战役，玩家可实际体验到空中对抗战及重型地面轰炸等任务。游戏共有三种难度，进入后系统对每个关卡和任务都会详细说明，而玩家可以做的事情包括爆破敌军的轰炸机、保护盟国的海上舰队、消灭坦克等。游戏操作简洁明了，L键控制速度，R键控制战机的爬升，屏幕左下方有战场地图显示，玩家可随时掌握当前战况。游戏的操作手感相对来说尚佳，战机在空中进行翻转等动作的时候也较为灵敏。





画面 系统 音乐 耐玩度

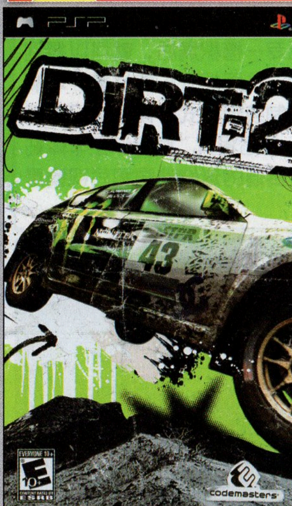
尘土飞扬2

DiRT 2

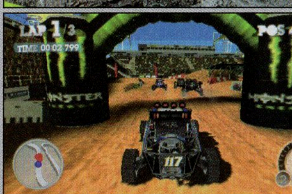
推荐度 7

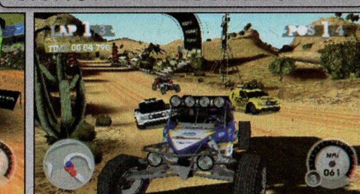
Codemasters	RAC	2009年9月8日	美版
1～4人	29.99美元		10岁以上

备注：2009年9月11日（欧版）/2009年11月5日（日版）



本作是由拥有业界尖端水平的英国赛车游戏开发商Codemasters制作的赛车游戏新作，是前作的正统续作，游戏依然以充满激情和爽快感的野外拉力为核心，除了在画面和物理特效等方面比前作有所提升外，还增加支持多人对战的在线联机模式。世界巡回赛是游戏的核心模式，共收录了洛杉矶、伦敦、克罗地亚等9个场景，每个场景中玩家都要与一些知名赛车手进行拉力比赛。另外游戏还收录了街机模式和挑战赛模式，街机模式中共有三种比赛类型，分别是单人竞赛、冠军赛和时间限定赛，而挑战模式中共有20种不同条件的挑战任务等待玩家挑战，难度均相当高。





画面 系统 音乐 耐玩度

MAPLUS 携带导航软件3

MAPLUS ポータブルナビ3

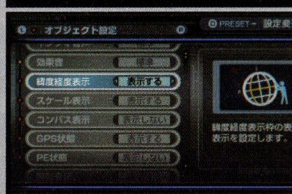
推荐度 4

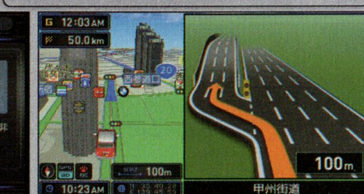
Edia	ETC	2009年9月10日	日版
1人	8190日元		全年龄

备注：无



专业地图导航软件“《MAPLUS》系列”的第三部作品。本作实现了全方位视点变更，能够以玩家想要的视点来进行更体贴的导航，并在细节方面进一步完善，使用起来更加简便。前作中大受好评的声音导航功能在本作中继续强化，并起用了井上喜久子、杉田智和、新谷良子等知名声优，在声优阵容上更为豪华。玩家还可以变换地图画面、导航画面等的主题，并且游戏还与SCEJ旗下的《到哪里都要在一起》进行了合作，玩家们所熟悉的多罗、库罗等活宝们都会客串登场。本作还支持导航过程中的音乐播放功能，玩家可以播放保存在记忆棒内的MP3，使旅途不再枯燥。



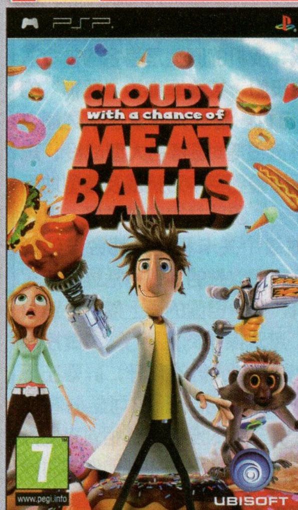


画面 系统 音乐 耐玩度

美食从天降

Cloudy With a Chance of Meatballs

推荐度	Ubisoft	AVG	2009年9月11日	欧版
6	1人	29.99欧元		7岁以上
	备注：2009年9月18日（美版）			



本作根据同名动画电影改编，故事讲述的是从小热爱发明的主人公弗林特为了解决全球日益严重的食物短缺问题，而找到了让美食从天而降的方法，彩色的云朵载着无数美食飞来——汉堡、意大利面、冰激凌等食物让人垂涎欲滴。画面上各种食物的绘画非常逼真，但建筑模型等场景则较为粗糙。本作其实就是一款众多迷你游戏合集，每个游戏的流程都很短，而且过关基本没有任何难度。不同的食物需要不同的武器来消灭，虽然武器分为5种，但操作方法都极为简单。武器需要利用在游戏里收集到的元素来进行强化，每种武器可以强化两次，强化过的武器在造型和性能上都有改变。



画面　音乐　系统　耐玩度

家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发

家庭教师ヒットマンREBORN バトルアリーナ2 スピリットバースト

推荐度	MMV	FTG	2009年9月17日	日版
7	1～2人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作是根据人气少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的格斗作品"《斗技场》系列"的第二作。游戏在前作的基础上增加了大量新角色以及新技能，并增加了全新的应援系统。玩家在战斗前可以从京子、一平或是REBORN等应援角色中选择一名，战斗时这些角色会随时向玩家汇报当前状况，如对手防御即将崩坏，或是我方HP不足了等等，如果玩家乱出招的话还会被应援角色责备。前作受到好评的装扮系统被保留了下来，玩家在战斗胜利后可以获得购物点数，利用这些点数可以进入商店购买领带、眼镜、帽子等各种各样的装饰品，将角色们打扮得充满个性。

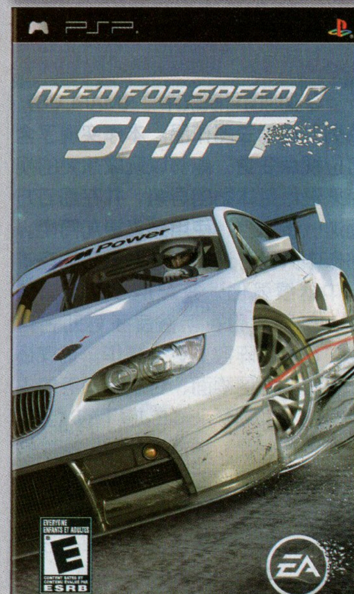


画面　音乐　系统　耐玩度

极品飞车 变速

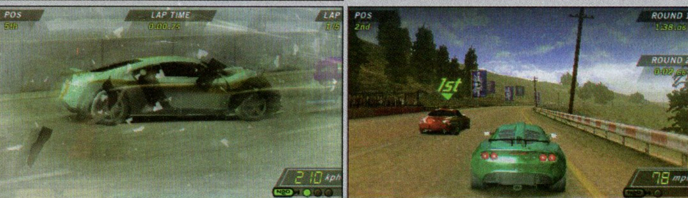
Need for Speed: Shift

推荐度	EA Games	RAC	2009年9月15日	美版
8	1～4人	29.99美元		全年龄
	备注：2009年9月18日（欧版）			



相比以往作品，本作在画面以及音乐上都有一定的强化，而首次引入的车辆损坏效果在游戏中表现得也相当到位。"世界巡回赛"是本作的核心模式，共包含6大关42个小关，每关的难度不断递增，即从菜鸟水平到精英水平，玩家需要在此从一名无名小卒逐步成长为世界第一的车神，而游戏中的汽车零件及众多跑车也需要玩家在此不断解禁。本作的漂移系统非常真实，而且操作比较简单，可通过○键的手刹车来启动和控制车体的漂移，漂移的程度需要根据弯道的弧度及实际车辆的状况来微调。游戏中加入了RPG式的技能升级系统，分别为速度、抓地力、漂移和精确度四项数值，提升每项能力所需的数值跟玩家在比赛中的表现以及车型都有着非常密切的关系。本作的车体升级系统完全有别于系列前作，完全取消了"赢钱、购买部件、改装"的设定，取而代之的是"专一系统"，玩家只要不断使用待改造的车辆参加比赛，就可以得到专一度，当专一槽积满后，就可以得到该车辆的一个部件，并自动追加至车体上，从而提升车的性能。车辆喷涂方面最不可思议的是，玩家可以在定制装饰模式中读取记忆棒图片文件夹中包含各种图案或LOGO的图片，然后将其"喷涂"至车体贴图的任意位置上，非常神奇！而没有设置赛道的迷你地图和后视镜是本作的一大遗憾之处。





画面　音乐　系统　耐玩度

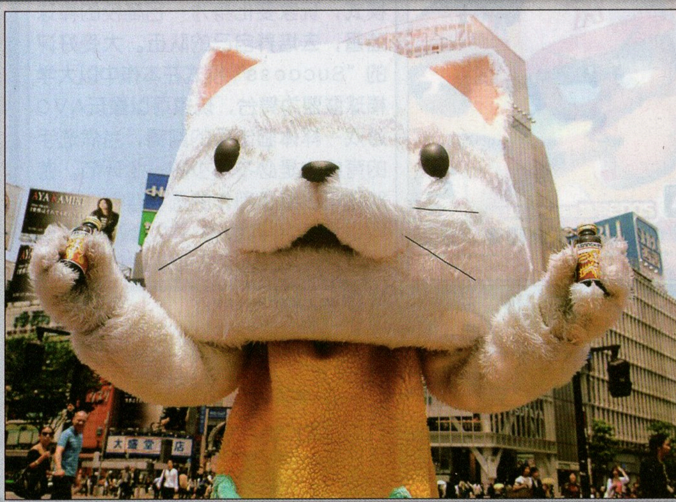
428 被封锁的涩谷

428 封鎖された渋谷で

推荐度	Spike	AVG	2009年9月17日	日版
9	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



“音响小说”的缔造者Chunsoft打造的又一款此类游戏的杰作。游戏的舞台为日本涩谷，一起突如其来的绑架事件成为了整个故事的开端，这起看似平常的绑架案，所牵涉出的却是一个足以影响世界的巨大阴谋。和师出同门的前辈《街》一样，本作以多位主人公的视点来推进故事的发展，各位主人公虽然看起来没什么交集，但实际上却在冥冥之中相互影响着，也许某个主人公路线中一个不经意的决定，就会对其他主人公的命运产生巨大影响。而当某位主人公路线的剧情戛然而止时，也必须先发展其他主人公的路线后才能令其继续推进。在多位角色的路线间不断跳跃，玩家才能迎来最终的结局。游戏中如果选择了不恰当的选项，就会进入作为“音响小说”传统之一的BAD END，本作中的BAD END多达85个，除了一些悲惨的遭遇，也有一些让人哭笑不得的恶搞结局。除了本篇之外，游戏中还有着附加剧本和丰富的隐藏要素。附加剧本中分为了由“《恐怖惊魂夜》系列”而为大家熟知的我孙子武丸所撰写的“铃音篇”，以及由奈须蘑菇所撰写的“迦南篇”，其中后者采用了2D动画的形式来表现，而且人物对话配备了语音。游戏中关于系统方面的解说非常丰富，而系统方面也非常人性化。美中不足的是，作为移植版本作并没有在Wii版原作的基础上追加任何新要素，但掌机本身的便携性相信可以一定程度弥补这方面的缺憾。







画面 ■■■■□　音乐 ■■■■■　系统 ■■■■■　耐玩度 ■■■■□

秋之回忆 从今以后 again

メモリーズオフ それからagain

推荐度	5pb	AVG	2009年9月17日	日版
6	1人	3990日元		12岁以上
	备注：无			



本作是系列第四部作品《秋之回忆 从今以后》的续篇，讲述了和正篇里陵祈、藤原雅、花祭果凛三位女主角的后续故事。故事以“两个人的时光”为主题，玩家要分别与三位女主角各自衍生出独立的剧情，与正篇的悲伤风格不同的是本作着重描写悲伤过后的温暖爱情，三位女主角不管是心态层面还是外观上，都会展现出不同于以往的另一面，玩家可以从本作中找到久违的温馨感。除了正篇中的配角仍会登场之外，几位主角的家人也会登场，一起见证成为恋人的男女主角携手共赴未来，不过由于故事是紧接着正篇的缘故，没有玩过正篇的玩家可能会有莫名的感觉。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

秋之回忆5 安可

メモリーズオフ#5 encore

推荐度	5pb	AVG	2009年9月17日	日版
6	1人	3990日元		12岁以上
	备注：无			



本作是《秋之回忆5 中断的胶片》的一款外传性质作品，副标题中的“encore”是法语中再度登场的意思。游戏的故事发生在正篇半年之后，除了正篇里的角色外，厂商还首次在外传系列作品中追加了新主角，玩家要和日名明日香、仙堂麻寻以及新加入的一条秋名一起再度共创美好的回忆。和正篇一样，本作也可以用多人视点来观察故事的发展，同一事件以不同角色的眼光去看，让剧情更加立体、丰满。虽然这是5pb.公司正式接手“《秋之回忆》系列”的第一作，但是包括监制、角色设定、音乐等都是原班人马制作，可以说是Kid与5pb.联手为该系列划上一个完美的句号。

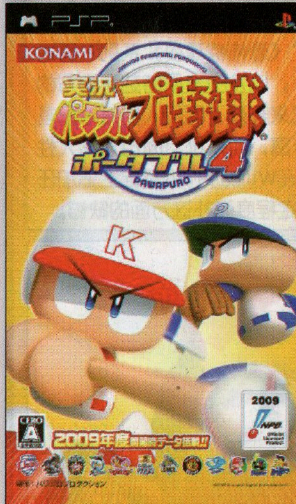


画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

实况力量职业棒球 携带版4

实况パワフルプロ野球ポータブル4

推荐度	Konami	SLG	2009年9月17日	日版
8	1～2人	5250日元		全年龄
	备注：无			



本作是Konami旗下人气棒球系列在PSP平台的第四作，采用了2009赛季交流战结束时的数据，其中广岛的新球场“MAZDA Zoom-Zoom 运动场 广岛”是首次在掌机系列中登场。除了大家所熟悉的历代经典模式外，游戏还配备了名为“热情”的新模式，玩家要化身为一名高校的棒球监督，去培养自己的队伍。大受好评的“Success”模式在本作中以大学棒球联盟为舞台，玩家可以像玩AVG游戏一样体验出色的剧情，当然选手的育成也是必不可少的一个环节。游戏还可以继承前作的选手存档，并且可以和家用机版的《力量职业棒球2009》、《职业棒球魂6》进行联动。



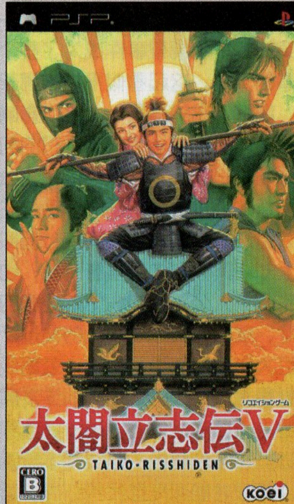


画面 ／ 系统 ／ 音乐 ／ 耐玩度

太阁立志传V

太阁立志传V

推荐度	Koei	SLG	2009年9月17日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



讲述丰臣秀吉奋斗历程的“《太阁立志传》系列”的第五作，游戏移植自2004年发售在PC及PS2上的同名作品。游戏提供了8个剧本，比起之前的系列作品，本作不再以丰臣秀吉的个人奋斗为主，而是将那个时代整个展现在了玩家面前，除了草根太阁，玩家还可以扮演放眼天下、以天下人为奋斗目标的大名或者一个忠于效忠主家的武士，还可以当一名乱世海盗逍遥于乱世，甚至可以成为茶师用茶道来诠释乱世……游戏收录了多达860名的历史角色，玩家还可以自己创造角色，五官、服装、性别等都可以由玩家自定义。除此之外，本作还有富有战国时代特色的迷你游戏收录。





画面 ／ 系统 ／ 音乐 ／ 耐玩度

伊苏7

Ys SEVEN

推荐度	Falcom	A·RPG	2009年9月17日	日版
9	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PC平台大人气A·RPG系列《伊苏》的正统新作，也是厂商首次在PC以外的平台首发正统作品。游戏由Falcom亲自操刀制作，制作态度非常严谨，游戏的动作性很高，说它是2009年操作要求最高的A·RPG之一也绝不为过。该系列向来以高难度著称，本作也不例外，特别是在进行BOSS战的时候，面对巨兽凌厉的攻击，没点动作游戏功底的玩家想推倒BOSS可不是件容易的事。本作新加入的躲避系统让人物的移动更加灵活，大量武器技能的加入也让战斗变得更加华丽，熟悉系统和操作后经常可以看到控制的主角在各种弹幕中来回穿梭，华丽的技能与敌人的攻击纵横交错、刀光剑影，十分具有观赏性。本作也是系列首款对应多人战斗的一部作品，玩家要根据敌人的属性来对控制的角色进行切换，这样一来在战略性上又比之前的作品更进了一步。尽管游戏的素质非常之高，但缺点也依然存在，除了20个分支任务外，游戏的隐藏要素少得可怜，并且通关后不继承任何要素，甚至连通关记录都没得保存，实在是缺少“大作”的风范。另外，游戏每个难度之间的差距太大，熟悉该系列的朋友应该很清楚普通难度和最高难度下的《伊苏》根本就是两个不同的游戏，因此为了保持身心健康，建议动作游戏苦手的玩家选择简单难度进行游戏。







画面 ／ 音乐 ／ 系统 ／ 耐玩度

游戏王5D's 双重战力4

游戏王ファイブディーズ タッグフォース4

推荐度	Konami	TAB	2009年9月17日	日版
8	1~4人	5250日元		全年龄
	备注：2009年11月10日（美版）/2009年11月26日（欧版）			



“《双重战力》系列”的第四作，以动画版最新作《游戏王5D's》为主要故事背景，玩家化身为原创角色，与不动游星、杰克·阿特拉斯、十六夜秋、鬼柳京介等熟悉的角色在新童实野市进行冒险。除了新角色外，游戏收录的卡牌也进行了大更新，使卡牌的总数达到了4000张以上，并且连最新的暗黑同调怪兽牌组也加入了进来，令战斗更加白热化。本作加入了搭档同步率要素，这是一个在双人战中使用的系统，一般双人战中在轮到搭档行动时自己是不能进行任何干预的，但加入了同步率系统后，只要同步率够高就可以对搭档下达指示，让搭档依照自己的指示来行动，同时还可以查看搭档的牌组。





画面　系统　音乐　耐玩度

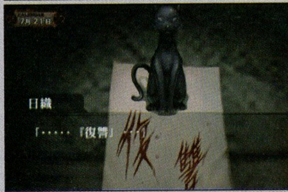
雨格子之馆 携带版 一柳和、最初的受难

雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难

推荐度	日本一Software	AVG	2009年9月17日	日版
7	1人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



这是2007年在PS2平台发售的侦探类AVG《雨格子之馆》的移植作，玩家要扮演胆小多疑的主人公一柳和，解决野地洋馆中发生的猎奇杀人事件。本作在剧本的书写方式上与同社的《流行之神》类似，在环境和心理描写上笔触细腻，让玩家有身临其境的代入感。游戏的诸多分支均由玩家的推理决定，能够根据犯罪预告和杀人事件找出真凶就可达成游戏目标。接踵而至的犯罪预告渲染了出色的恐怖气氛，而如果玩家能正确地对其解读，就有机会将犯罪防患于未然。游戏新加入了降低难度的简单模式，并加入了新的剧情和CG，让游戏的覆盖面和耐玩度都有所提高。





画面　系统　音乐　耐玩度

侦探 神宫寺三郎 灰与钻石

探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド

推荐度	Arc System Works	AVG	2009年9月17日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



老牌推理游戏《侦探 神宫寺三郎》在PSP平台推出的首款作品。游戏一共分为一个重大事件和5个委托，一次游戏不可能窥得全貌，需要多周目游戏才能了解全部真相，在份量方面非常充足。推理、搜索等系列一直以来的基本系统在本作中依然存在，通过丰富的选择肢以及和对手的心理战，玩家可以获得新的证词，令剧情得到进一步发展。除了大家所熟悉的系列历代人物外，本作中也有很多充满魅力的新角色登场，在不眠之街新宿，这些人物交织出了全新的精彩推理剧。除了本篇之外，充满恶搞元素的“谜之事件簿”在本作中也有收录，而故事当然是特别为本作完全原创的。



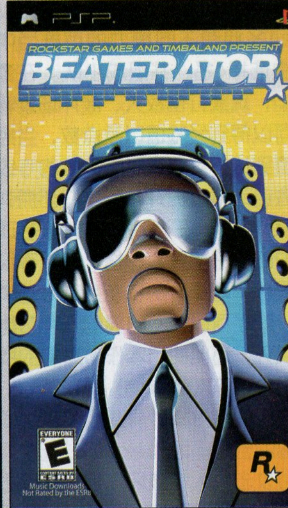


画面　系统　音乐　耐玩度

韵律大师

Beaterator

推荐度	Rockstar Games	MUG	2009年9月29日	美版
7	1人	39.99美元		全年龄
	备注：2009年10月2日（欧版）			



与其说本作是一款音乐游戏，不如说是一款专业音乐制作软件可能会更加贴切一些。本作由Rockstar与美国著名R&B音乐制作人提姆巴兰（Timbaland）联手打造而成，提姆巴兰会以卡通形象形式在游戏中登场，为玩家指导乐曲的创作。乐曲的制作堪称专业，对于一般玩家来说难度相当高。玩家可在工作室中使用歌曲编辑器、音频编辑器、声音编辑器等即兴编辑各种旋律，从而谱写整首乐曲。各编辑器的功能都非常强大，支持剪切/粘贴功能，而且可随时对各音频进行修改或增加音效。玩家亦可以选择工具栏中的“声音录制”功能通过麦克风来录制自己的声音。



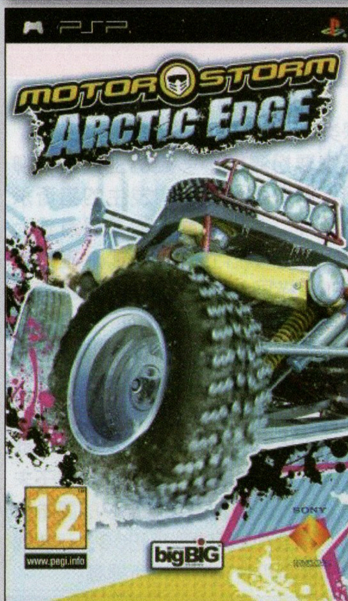


画面　系统　音乐　耐玩度

机车风暴 极地先锋

MotorStorm Arctic Edge

推荐度	SCEE	RAC	2009年9月18日	欧版
9	1～6人	24.99欧元		12岁以上
	备注：2009年9月29日（美版）/2009年11月1日（日版）			



PS3时代SCEE打造的竞速系列最新作，游戏中玩家扮演车手驾驶各种大小机车在崎岖复杂的地形中进行爽快的越野竞速。游戏的舞台为冰天雪地的阿拉斯加，冰雪新地形的加入也为游戏带来了雪地履带车和雪地摩托两种新车辆，加上系列原有的车种，游戏收录的车辆种类达到了8种，而每种车辆也有多种车型。不同的车型有不同的性能，小型机车的机动性高但不耐撞，大型车辆机动性差但却可以横行霸道。游戏的主要模式为竞速模式，该模式下只要完成现有的比赛就会有新的比赛出现，而一些特殊的赛道还需要完成特定的条件才会开启，完成一定的比赛后，新的车种、车型、车手也会逐渐增加。游戏提供了两种不同感觉的操作，比赛中有车头视角和常规视角两种视角选择。比赛中推进槽的应用是取胜的关键，过热后车体会自爆，经过积雪则会加速推进槽的冷却。赛道也有分支甚至隐藏道路，自由度相当高，熟悉赛道是取胜的另一大关键。赛道中一些特殊地形在多车辆经过时还会发生山崩雪崩。除了竞速模式，游戏还有自由模式和对战模式，对战模式最多支持6名玩家联机，在追逐和抗害中体会本作特有的竞速乐趣，不过对战中并不会有电脑角色参与玩家们的角逐。游戏本身的音乐相当优秀，而且还可以关掉自己不喜欢的音乐，并支持播放记忆棒中的MP3音乐文件。





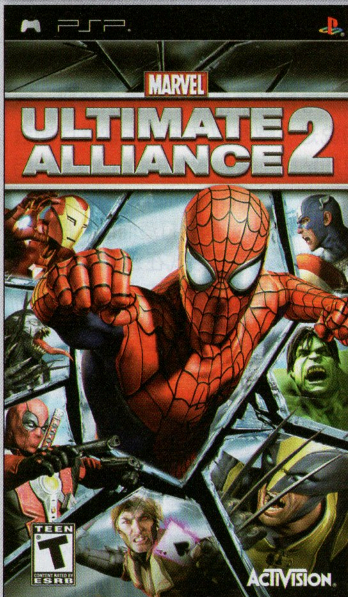


画面 ■■■■■ 音乐 ■■■■■ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

漫画英雄 终极联盟2

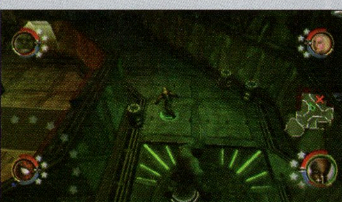
Marvel: Ultimate Alliance 2

推荐度	Activision	A・RPG	2009年9月22日	美版
7	1～4人	39.99美元		13岁以上
	备注：2009年11月6日（欧版）			



与系列前作一样，本作仍旧是一款融合了美式英雄漫画作品中知名角色的“梦幻之作”，玩家可以从20名拥有不同能力的英雄当中自由选择4名，并组成小队。在游戏中，玩家打倒敌人、破坏场景物就可以得到经验值以及点数，当经验值到达一定数量时，英雄的等级则会自动得以提升。英雄们都拥有4项超能力，在游戏初期时，各项能力的水平都只有一格，随着等级的提高，可提升的技能会越来越华丽。除了可以发动自身的四种超能力以外，还能使用本作新增加的技能融合系统（Fusion）发动威力十分惊人的合体技。屏幕上角色头像周围的五角星即Fusion槽，玩家可通过攻击敌人和破坏场景物两种途径来积蓄Fusion槽，当4颗五角星都积满后，就可以发动任意两名英雄的合体技了。不同英雄间可以组合出不同的合体技，如蜘蛛侠与金刚狼合作，蜘蛛侠会用蛛丝将金刚狼缠起来甩荡，再猛力抛出击倒敌人。合体技多用于被大量敌兵包围时或BOSS战中，发动后周边的敌兵基本可以一击必杀，而BOSS则会被消耗很大一部分HP。总部基地是英雄们集合、商讨任务计划并接受任务的地方，每当有新的任务出现或者重大事件发生时都要回到总部集合。每个关卡都设置了若干存档点，在存档点处不仅能查看任务表，还能更换英雄以重新组队，如果游戏中我方4名角色都不幸牺牲，就必须从最近的存档点重新游戏。





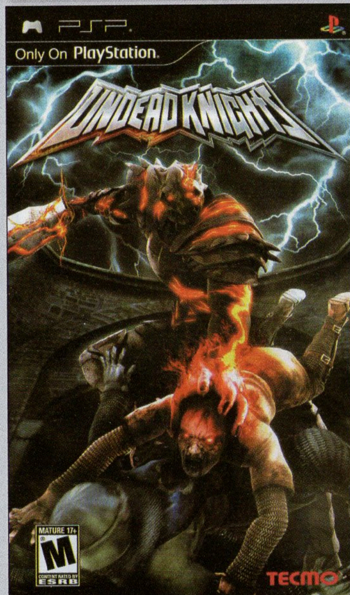


画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

不死骑士

Undead Knights

推荐度	Tecmo	ACT	2009年9月29日	美版
7	1～4人	29.99美元		17岁以上
	备注：2009年10月15日（日版）			



本作是PSP平台的一款原创ACT，游戏讲述了宫廷骑士雷姆斯·布拉德在求婚的过程中被灭全族，为了复仇，布拉德家的长子、次子以及未婚妻与恶魔签订契约获得不死之力向国王复仇的故事。游戏的玩法看起来类似“《无双》系列”，虽然也有类似“无双乱舞”一样的华丽技能，不过实际上玩起来根本没有“割草”的快感，取而代之的是对僵尸的利用和全局观的把握。该作品最大的特点在于可以将战场上的敌人僵尸化成为自己的部下，玩家可以组建自己的僵尸军团来进行搭桥、破坏、攻城等操作，从而顺利推进游戏的流程。游戏中一共有三名主人公可供选择，三人不管造型、武器还是攻击方式都各具特色，同一个关卡选用不同的角色玩起来有明显的差别感。每个关卡结束后系统会根据评价给予玩家暗黑能量点数，玩家还可以使用暗黑能量点数来强化他们的各种能力或购买对完成关卡十分有利的技能等。游戏主线一共有20个章节，除了要对付敌人千军万马的围攻外，一些章节的关底还有BOSS战等待着玩家。BOSS都是一些十分厉害的角色，想靠硬拼过关是不可取的，必须找到适合的方法才可以比较有效地对BOSS造成大伤害，除了单机模式外，本作还设定有联机模式供2～4名玩家同时游戏，玩家可以一起协力击倒BOSS或者相互PK。





画面 ■■■□□　音乐 ■■■□□　系统 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

GT赛车PSP

Gran Turismo

推荐度	SCEA	RAC	2009年10月1日	美版
8	1～4人	39.99美元		全年龄
	备注：2009年10月1日（欧版）/2009年10月1日（日版）			



本作是“《GT》系列”首次登陆PSP平台之作，游戏系统还是一如既往地优秀，尽管没有收录系列的核心模式“生涯模式”，但是其凭借众多名车的实名登场以及真实考究的赛道在竞速游戏中仍然遥遥领先。游戏中共收录了800多辆赛车，从全球知名的豪华跑车，到容易到手的小型车、高级房车，甚至是如今已罕有机会目睹的历史名车，类型之广泛绝对能让玩家惊叫不已。挑战任务模式是本作的主要模式之一，相当于系列家用机版的“任务竞赛”与“驾照模式”的结合体，是所有玩家的必修课。最重要的是每个任务在挑战前，均可在快捷菜单画面选择语音教程并观看规范实例操作视频，非常贴心。在各个挑战任务中，如果打破目标记录或是满足排名条件即可获得奖杯并判定驾驶合格。单人模式中共有三种不同类型的赛事模式，分别是计时争夺赛、单人竞赛、甩尾争夺赛。进入游戏前，只要按照顺序选择模式、车辆、赛道即可开始比赛。比赛过程中按下SELECT键可更换视角，更换顺序依次为主视角、驾驶舱视角、引擎盖视角及追尾视角。路面上的蓝色线条即驾驶车线，代表的是赛道上的最佳行驶路线，进入弯道时车线上会有红色刹车点显示。在本作中无法实现系列传统的真正意义上的改装，简化后的调校系统能让玩家实现车体调校，细分为马力、车身重量、车身重量、外倾角等，而调校后的赛车会有明显不同的操作感。





画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

超时空要塞 终极开拓者

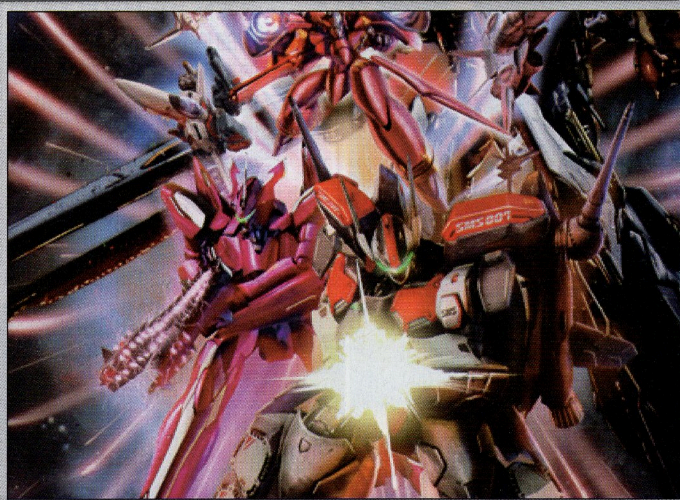
マクロスアルティメットフロンティア

推荐度	NBGI	ACT	2009年10月1日	日版
8	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作是去年发售的《超时空要塞 王牌开拓者》的续作，同时也是PSP上第二款《超时空要塞》作品，游戏在前作的基础上强化而来，除了增加了角色与机体的数量外，系统方面也有了不小的进化。游戏收录了原作诞生至今的10部作品，分别是《超时空要塞》、《超时空要塞 可曾记得爱》、《超时空要塞 Flash Back 2012》、《超时空要塞Plus》、《超时空要塞7》、《超时空要塞 Dynamite 7》、《超时空要塞 边境》、《超时空要塞Zero》、《VF-X2》和《超时空要塞 M3》，这些作品中的大部分角色和机体都会在游戏中登场。系统的进化主要分为角色和机体两个方面，角色方面加入了支援角色系统，支援角色可以理解为坐在飞机副驾驶座的角色，这样玩家就可以让原作中的一些非战斗人员上场和自己并肩作战，并且这次的技能都是和支援角色挂钩的，大大提高了像是女主角这种非战斗人员在游戏中的作用。机体方面增加了装备系统，前作中很多同一架机体的不同装备形态也作为单独的机体收录了进来，而本作中装备系统的最大作用就是将机体装备和机体分了开来，只要获得装备后，就可以在任务开始前对机体任意装卸，避免了重复培养的麻烦，并且装备的种类也有很多种，如适合空间战的强袭装备、重视火力的装甲等，玩家可以根据关卡的内容来更换。



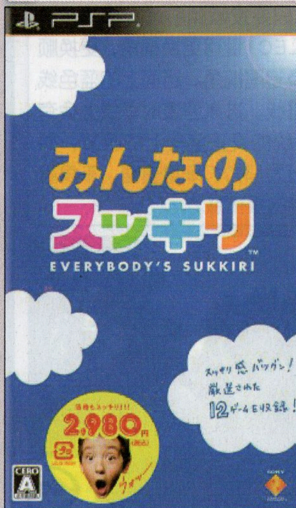


画面 音乐 系统 耐玩度

大众畅快

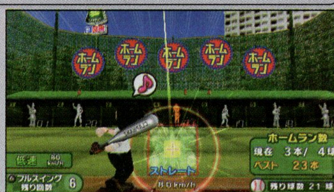
みんなのスッキリ

推荐度	SCEJ	ACT	2009年10月1日	日版
8	1人	2980日元		全年龄
	备注：无			



由《大众高尔夫》、《大众网球》等知名休闲作品的制作小组推出的一款迷你游戏合集，画面清新，风格轻松诙谐。本作中一共包括了12种休闲小游戏，包括源自生活的"大扫除"、类似《无双》的"蔬菜斩"、刺激的射击游戏"立体场景大作战"等等。这些小游戏虽然在操作方式上各不相同，但它们都有着明显的共同点，那就是操作简单，玩起来畅快淋漓、非常解恨。最初玩家只能选择其中的6个小游戏，其他小游戏则必须通过在游戏过程中获得的金币来解禁。虽然游戏短小精悍，但如果想要获得高评价或者刷金币，就必须投入相当多的时间和精力，玩起来并不轻松。



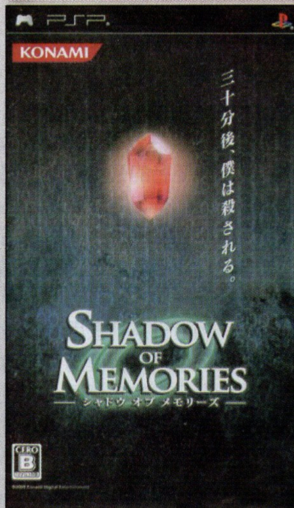


画面 系统
音乐 耐玩度

记忆之影

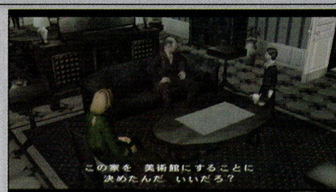
シャドウオブメモリーズ

推荐度	Konami	AVG	2009年10月1日	日版
7	1人	4200日元		12岁以上
	备注：无			



本作以PS2平台早期的异色AVG作品为蓝本进行移植。故事从主人公艾克不明不白的死说起，艾克死后来到了一个奇妙的空间，一个神秘的声音告诉他他无法避免死亡的命运，但在求生心切的艾克的哀求下，神秘声音的主人赐予了他一种特殊力量，为了让他回避原本不可避免的死亡命运，令时间回到了他死亡的30分钟前。暂时保住生命的艾克需要在过去寻找自己死亡的原因从而改变将来的命运，而在这个过程中他并不是安全的，随时都有可能遭遇周而复始的死亡。艾克需要穿梭于现代到中世纪的400年间，通过5个不同结局去得出背后的真相，故事内容饱满且充满悬念。





画面 系统
音乐 耐玩度

就如生活每一刻

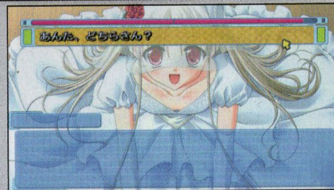
Like Life every hour

推荐度	GN Software	AVG	2009年10月1日	日版
7	1人	5670日元		15岁以上
	备注：无			



这是移植自PS2平台的美少女文字类AVG，叙述平凡的高中生高坂和真因故必须离开双亲，寄居到远方的婶婶家，在异地学园开始新奇的转校生生活。某日，镇子上发生了不可思议的拟人化现象，手机、冰箱、闹钟、信箱等各种无生命物体突然变为不同的可爱女生，从此与主角展开一段奇幻的故事。本作搭载的A-RTC系统会让玩家在选项的按键时机上有所讲究，不同时机的按键会影响对方的好感度和故事的发展，使得"等待"也成为领略游戏乐趣的行动之一。作为原创要素，本作收录了原创剧本"冰库版"和"特别篇"，并搭载角色时钟和壁纸截取功能。





画面 系统 音乐 耐玩度

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+

マナケミア2 おちた学園と錬金術士たち PORTABLE+

推荐度	Gust	RPG	2009年10月1日	日版
8	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作以PS2版《玛娜传奇2》为蓝本进行移植并加入了新要素。故事以从天上坠落到地面的古老炼金术学府阿鲁雷比斯学院为舞台，讲述了一群学生们的故事。玩家既可以扮演学院中传统的炼金术士，也可以扮演战斗员，不断达成学院给出的各项课题，最终从学院中毕业。和同门的"《工作室》系列"一样，本作也有着丰富的调合要素。战斗采用了回合制，玩家最多可将3名前卫和3名后卫配置在队伍中，角色们的行动顺序以晶球的形式被直观地反映在战斗画面中。相比家用机版，本作追加了新要素"战斗员养成所"，玩家可以挑战每次进入构造均会发生变化的迷宫，并对付里面的强敌。



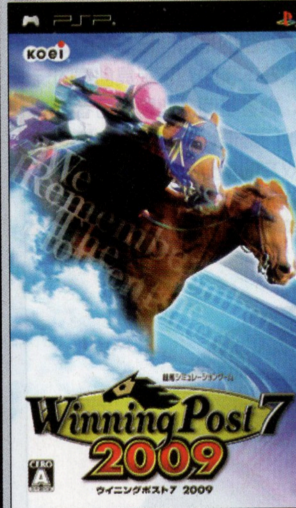


画面 系统 音乐 耐玩度

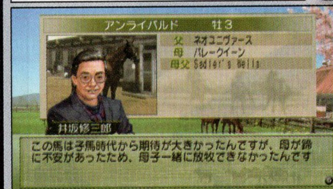
胜利海报7 2009

Winning Post 7 2009

推荐度	Koei	SLG	2009年10月1日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



搭载了最新数据的《胜利海报7》新作。游戏中玩家扮演的是一名马主，通过驰骋赛马界最终培育出属于自己的名马。《7》中大获好评的与现实中实际存在的马匹相关的事件得到了扩充，相关事件追加了30个以上，其中一些还配有动画。游戏追加了从2010年开始的剧本，这样一来玩家不仅可以按照历史的轨迹来经历赛马过程，还可以在未来的剧本中亲手创造架空的赛马史。本作还可和PSP版的前两作进行联动，剧情模式中的牧场设施和所持金钱等均可以继承。而在对战模式中，通过使用本作或者"《6》系列"的对战马匹数据，玩家之间可以进行最强马匹决定战。



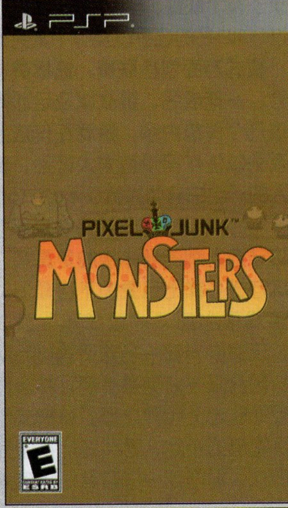


画面 系统 音乐 耐玩度

像素垃圾 怪物 豪华版

PixelJunk Monsters Deluxe

推荐度	SCEA	SLG	2009年10月1日	美版
8	1人	19.99美元		全年龄
	备注：2009年11月1日（日版）			



在PS3平台备受玩家好评的《像素垃圾 怪物》的强化移植版本，只在PSN上通过网络下载的形式推出。游戏采用了精美的2D画面，角色造型虽具个性但看起来有些诡异。游戏玩法为目前流行的"塔防"类，玩家需要建造各种塔来对抗入侵村子的怪物，从而达到保卫家园的目的。游戏以实时进行，利用敌人掉落的金钱和宝石玩家可以创建各种塔楼，所建的塔会自动对敌人进行攻击，玩起来非常流畅却又紧张感十足。灵活利用各种不同类型的塔来对付不同的敌人令游戏充满了战略性。相比原作，PSP版追加了新的塔、新的怪物和新的关卡，令游戏的内容变得更为饱满充实。



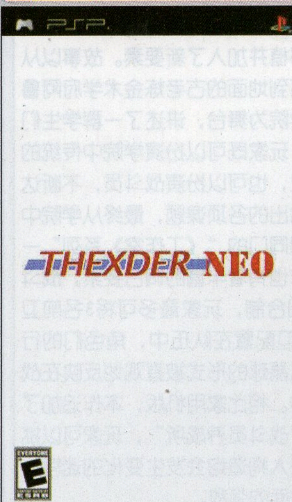


画面 系统 音乐 耐玩度

新变形战机

THEXDER NEO

推荐度	Square Enix	STG	2009年10月1日	美版
7	1～6人	9.99美元		全年龄
	备注：2009年10月1日（日版）			



《变形战机》原是1986年在PC上发售、后移植至FC平台的一款飞行射击游戏，是Square最古老的游戏之一。在20多年后，游戏以全新的形态登陆PSN，提供给PSP用户下载。游戏中玩家操控一架战机进行战斗，顾名思义，这架战机可以变形成机器人形态，虽然机动性有所削弱，但是火力有所提升。游戏的一大特色是射击不需要瞄准，战机和机器人都会自动锁定打击对象，玩家要通过精确的走位来保存自己，这也从侧面导致了游戏难度的提高。游戏的节奏比较快，速度感也很强，游戏甚至加入了一个在线模式，其内容就是竞速，比赛谁先到达终点，该模式支持最多6人联机对战。

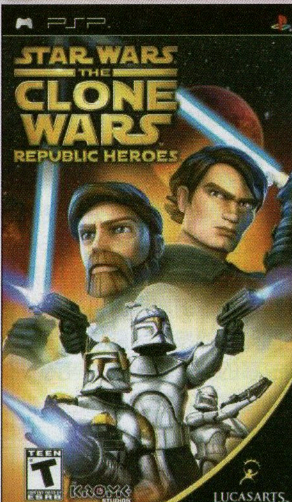


画面 音乐 系统 耐玩度

星球大战 克隆人战争 共和国英雄

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

推荐度	LucasArts	ACT	2009年10月6日	美版
7	1～2人	29.99美元		13岁以上
	备注：无			



美国国民级科幻作品《星球大战》的最新游戏，游戏改编自动画，剧情则发生在《克隆人的威胁》和《西斯的复仇》之间，讲述的是银河共和国与分裂组织展开全面战争后，绝地武士们率领克隆人军团奔赴银河的各个星球与机器人部队展开激战的故事。对于《星战》FANS来说，仅仅是剧情就足以让《前传2》和《前传3》完整地承接起来。游戏的音乐是原汁原味的《星战》电影风格，人物风格则是不同于电影的漫画风格，玩家需要在绝地武士中选择角色，天行者·阿纳金、奥比旺以及众多的绝地武士都一一登场，除了激烈的战斗，精彩的解谜更使得游戏的节奏张弛有致。



画面 音乐 系统 耐玩度

FIFA 2010

FIFA 10

推荐度	EA Sports	SPG	2009年10月2日	欧版
8	1～2人	39.99欧元		全年龄
	备注：2009年10月20日（美版）/2009年10月22日（日版）			



一年一度的足球游戏大作在金秋10月准时与玩家们见面，本作共收录了30个联盟、620个登记队伍、超过15000名的选手以及40个真实球场，模式方面包括联赛、锦标赛、经营、一球成名、挑战以及足球问答这几个传统内容。游戏在玩法上与系列以往作品没有太大区别，新引入的“自由身体对抗(Freedom in Physical Play)”理念让进攻方和防守方之间的身体接触更真实、对抗方式多样化且更加不可预测。在游戏核心的“一球成名”模式里，玩家要扮演一名球员通过与队友的配合来不断取得胜利，并最终带领球队走上世界之巅。该模式中有经验值的设定，球员在比赛中完成传球、射门或一些特殊任务就能获得经验值并升级，升级后可以通过加点来强化自己的能力，有点“足球RPG”的味道。另外一个核心模式“经营”则需要玩家扮演球队俱乐部经理的身分来进行游戏，除了要考虑比赛阵容和战术打法之外，还要在队伍金融、训练以及球员转会问题上加以关注，最终目的是将自己旗下的球队打造成世界第一的强队。传统的足球问答模式在本作中有了更具创意的玩法：系统出题后玩家要选择是盘带还是传球，前者是回答此题、后者为跳过此题，正确做出回答的话就能不断向对方球门推进，反之如果连续回答失败就会被对手进球，比赛结束时系统根据双方的得分来判断胜负。利用问答模式获得的点数可以开启游戏中的各种隐藏要素。







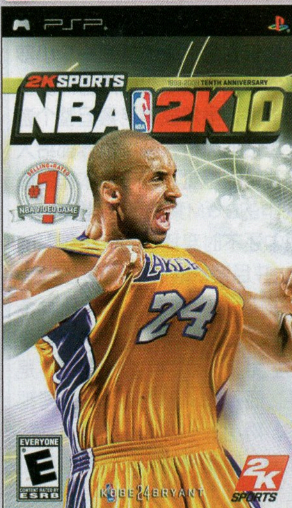


画面 音乐 系统 耐玩度

NBA 2K10

NBA 2K10

推荐度	2K Sports	SPG	2009年10月6日	美版
8	1～2人	29.99美元		全年龄
	备注：2009年10月15日（日版）／2009年10月30日（欧版）			



本作是与EA“《NBA Live》系列”并驾齐驱的“《NBA 2K》系列”的最新作，同时也是该系列登陆掌机平台的第一作。游戏邀请了NBA的当家红人科比·布莱恩特担当封面代言人，收录球员资料方面更新到了时下最新，而模式方面联赛、街球、季后赛、王朝、单人生涯等家用机版传统内容均得到了保留，玩家可以选择一支自己喜欢的球队在最高水准的篮球赛事中和各种强队角逐。游戏最大的进化在单人生涯模式上，玩家要扮演一名默默无闻的新秀通过不断的训练和成长向超级巨星的头衔发起挑战。另外，本作还追加了“今日NBA”系统，通过它我们可以查看到真实的NBA赛况、新闻以及球员数据等等。



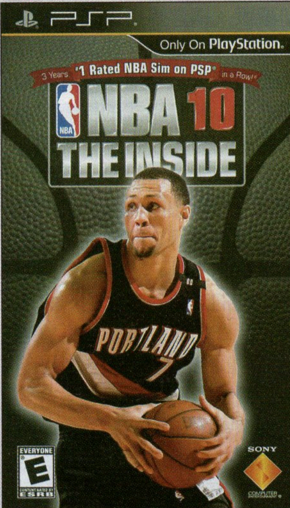


画面　系统　音乐　耐玩度

美国职业篮球联赛10 深入比赛

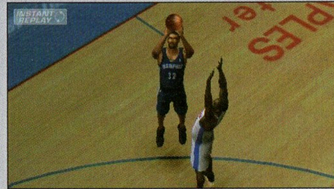
NBA 10 The Inside

推荐度	SCEA	SPG	2009年10月6日	美版
7	1～2人	29.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是由SCEA制作的一款篮球游戏，和同类作品一样，游戏收录了NBA联赛的所有球队资料，玩家可以在众多球队中选择一支自己中意的队伍参加NBA联赛，并通过买卖球员、训练战术配合等手段来强化自己的球队，完成称霸NBA的伟业。游戏新引入的一个要素就是系统能根据选手在比赛中的具体表现自动调整该选手的能力，另外玩家还可以在游戏中随时呼出战术菜单制定战术。真实赛季中出现的各种情况都加入到本作的联赛模式中，诸如球员伤病、自由球员签约、大牌明星陨落、新秀突起等等，大大提高了游戏的真实性。为了让玩家在激烈的赛后有充分的休闲，本作还增加了两个全新的迷你游戏。



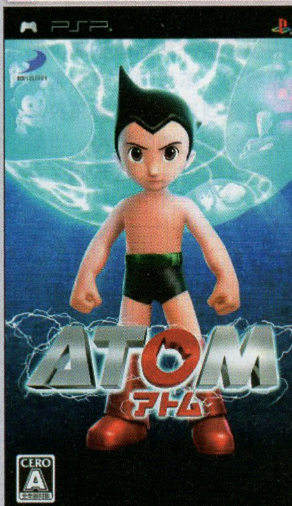


画面　系统　音乐　耐玩度

铁臂阿童木

アトム

推荐度	D3 Publisher	ACT	2009年10月8日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	备注：2009年10月20日（美版）			



为了纪念日本一代漫画大师手冢治虫诞辰80周年，其笔下的著名作品《铁臂阿童木》被改编成了全CG电影在全球播放，本作则是根据电影版《铁臂阿童木》改编而来的一款ACT。和电影里的情节一样，游戏中玩家要操作阿童木与觊觎“蓝色核心”的坏人展开战斗。游戏一共收录了由电影情节改编而来的34个关卡，并且除了平台动作部分，游戏也融入了STG的要素，每关有将近一半的内容是横向卷轴飞行射击，使攻关过程不会变得枯燥。另外，阿童木的攻击方式也非常丰富，像是用十万马力进行拳脚攻击，还有臂部机关枪、手臂加衣炮等忠实于原作的必杀技均可由玩家发动。





画面　系统　音乐　耐玩度

武装机甲

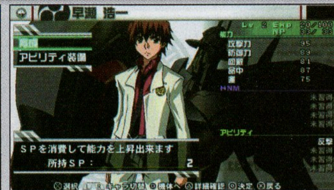
铁のラインバレル

推荐度	Hudson	S・RPG	2009年10月8日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



《武装机甲》是清水荣一和下口智裕在月刊《ChampionRED》上连载的机器人漫画，并于去年推出了动画版，动画版在剧情构成以及各角色背景上和漫画版有不少区别。游戏版的本作是以动画版为基础改编而来的一款传统S・RPG，并起用了由柿原彻也、能登麻美子和钉宫理惠等大牌组成的动画版声优阵容。游戏主模式的剧情讲述主人公早濑浩一在一次机缘巧合下成为了巨型机器人莱恩巴雷尔的驾驶员，并运用莱恩巴雷尔的力量和企图征服世界的加藤机关展开了对抗。虽然游戏剧情大致和动画版一样，不过根据玩家在冒险部分的不同表现，还是可以达成和动画版不一样的结局，增加了不少的惊喜要素。





画面　系统　音乐　耐玩度

钢之炼金术师 信赖的人

钢の炼金术师 背中を托せし者

推荐度	NBGI	FTG	2009年10月15日	日版
6	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：无			



由动画版《钢之炼金术师》改编而来的一款FTG，游戏中玩家要操作爱德华和阿鲁等人，与对手展开激烈的炼金术对战。故事模式的剧情根据使用的人物不同分为了若干个篇章，每个篇章又由数个关卡组成，只有将每一关的对手打倒后剧情才会进行下去。游戏的玩法是双人制的乱斗，由玩家控制篇章的主角，和搭档一起与对手展开2对2的对战。本作的一大特色在于除了原作中的一些配搭外，还可以使用一些原作没有的自定义组合来战斗。战斗中角色使用的炼金术分为攻击型炼金术和防御型炼金术两种，并且根据使用的场所不同，炼金术的效果也会有所差异。






轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A

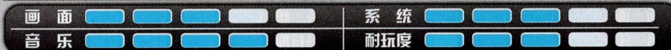
アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～

推荐度	日本一Software	RPG	2009年10月22日	日版
7	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



这是一款画风十分可爱的作品，游戏的剧情比较老套，讲述的是一个小萝莉为了找到魔王夺回姐姐的声音而发生的一系列故事，虽然故事老套但整个游戏充满了童话的风格，整个世界都给人一种心情舒畅的感觉。音乐是本作的重点，游戏中的BGM素质都相当地高，另外游戏中还不时穿插名为“歌剧”的CG动画，并且游戏连NPC都全部用上了语音，可以看出制作工作的认真态度。战斗方面比较另类，游戏中没有复杂的人物数据，人物的等级也显得不是那么重要，而且战斗时的乱斗怎么看都颇具喜感，再加上一群人一边战斗一边轻松地聊天，如此没有紧张感的游戏的确少见。

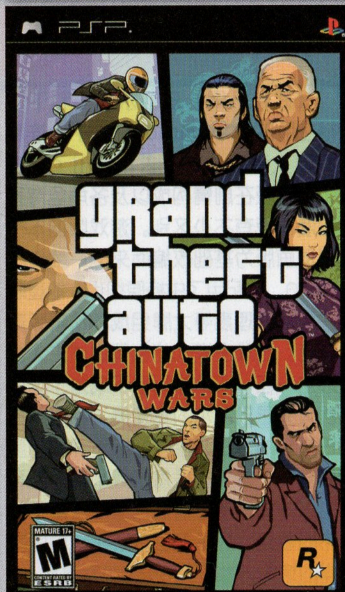


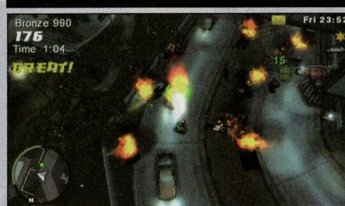
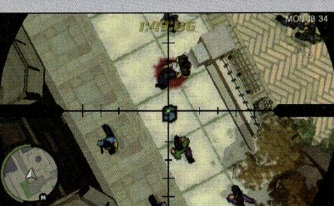
横行霸道 唐人街战争

Grand Theft Auto：Chinatown Wars

推荐度	Rockstar Games	ACT	2009年10月20日	美版
9	1～4人	39.99美元		17岁以上
	备注：2009年10月23日（欧版）			



本作由年初发售的NDS版同名游戏移植而来，由知名的Rockstar Leeds工作室与“《GTA》系列”的创造小组Rockstar North合作出品。本作在NDS版的基础上并没有做太大的变动，而且视角依然还是第三人称视角的俯瞰视角。较之原版，本作最大的变化就在于画面的精致程度上得到了大幅提升，建筑物的立体效果更加明显，整体游戏画面的亮度与精细度更加柔和。电子邮件系统得以沿承，主线任务、支线任务、各种通知以及广告等都会以Email的形式发给玩家，每当收到新的邮件，屏幕上都会有邮件标签提醒。而PDA系统可以让玩家随时查看自己的成绩，比如所杀人数、所抢车辆数等，其中帮助最大的莫过于GPS导航了，如果要前往某个地点，PDA都会在地图上做线路标注。本作的操作并不太复杂，□键为跳跃，○键为挥拳/开枪，×键为跑步，只是原作NDS版中的如翻找垃圾箱、刮奖等众多触控操作在本作中少了些许实际体验感。游戏中如果坏事干得太多当然还是会被警察通缉的，本作中的通缉系统做了些许更改，追捕的警察不再那么难缠，玩家可通过摧毁警车来降低通缉指数，或者赶紧进入任务建筑内，系统会自动清除通缉，当然也可以直接跳海自杀。本作的无线联机功能基本与NDS版本相同，玩家可以和朋友联机对战并一起挑战任务。




遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版

遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版

推荐度	Koei	AVG	2009年10月22日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是2007年10月在PS2上推出过的《遥远的时空中3 命运的迷宫》的移植加强版，是相当于三代外传性质的作品。与荼吉尼天的战斗结束后，八叶们来到了主人公望美的世界，可就当他们准备回到自己原来的世界时，却发现已经无法打开时空隧道。在研究原因的过程中，众人发现了突然出现在世界上的“谜之门”，在门的另一头是有着无数怨灵的“迷宫”，为了查明真相，众人决定进入迷宫进行调查。由于本作的舞台转移到了现代，因此玩家在游戏中能够看到穿着现代便装的八叶们，非常新鲜。PSP版还在PS2版的基础上增加了35个新事件以及不少CG图片，内容更加充实。





画面 系统 音乐 耐玩度

大正野球娘 少女们的青春日记

大正野球娘 乙女达之青春日记

推荐度	5pb.	AVG	2009年10月29日	日版
6	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			



本作是《大正野球娘》多元发展计划中的一环，以动画版为基础改编而来，讲述大正十四年，就读于东邦星华高等女子学校的主角铃川小梅，接受好友小笠原晶子的提议，一起组建一支女子棒球队的故事。虽然故事的背景一样，但游戏版采用了不同于动画版的剧情发展，剧本由原作者神乐坂淳负责，是整个游戏最大的看点。游戏中玩家扮演的角色需要在各种场所与人对话，展开与组建棒球队相关的活动，不过剧情并不是单纯地以一条直线的方式进行下去的，根据故事的进行状况，剧情会以多个角色的视点展开。另外游戏版采用了动画版一样的声优阵容，值得喜欢原作的粉丝尝试。





画面 系统 音乐 耐玩度

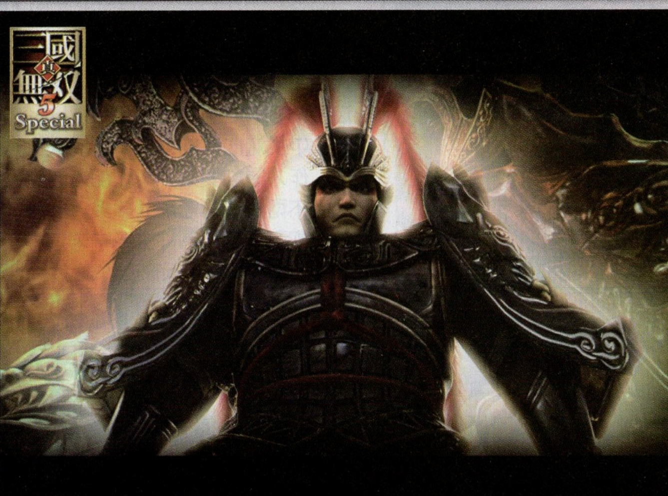
真·三国无双5 Special

真·三国无双5 Special

推荐度	Koei	ACT	2009年10月22日	日版
7	1～2人	5280日元		12岁以上
	备注：无			



《真·三国无双5》的二次移植版，在PS2版的基础上再次增加了可用角色蛮王孟获。和系列以往一样，玩家要在魏、蜀、吴、他势力中选择武将，在三国时代的著名战斗中一骑当千。相比系列前作，5代的武将造型焕然一新，不过并非每个武将都有个人列传，一部分武将只能在自由模式下挑战已有的关卡。系列经典的蓄力攻击系统改为了连舞系统，随着连击数的增加，连舞槽也会随之增长，武将也会越战越猛。而武将升级后除了增加基础能力，还能通过技能树增加新的技能，这些技能包括强化技能、特殊技能等，从而使武将成长得更强。游戏取消了最强武器入手的设定，只能在高难度下刷高攻击并拥有优秀效果的武器；赤兔、的卢等名马也被取消，取而代之的是更加丰富的战马系统，战马除了赶路，也会通过战马技能为武将提供无双增加、连舞槽不减、武器入手、获得新战马等特殊效果，不过战马的好坏同样需要反复地刷，战马的成长更是完全随机，入手并培养优秀战马成为了游戏非常耗时的一项。战斗中，据点战和攻城战都是5代的特色，并有具有一定挑战性的战功目标。和系列以往的任何一作一样，本作也是越玩越爽，不过初期难度过低，而中后期难度则会骤然提升。游戏收录了大量精美的CG动画，而安装文件除了增加游戏读取速度，更给NPC武将们也增加了语音。



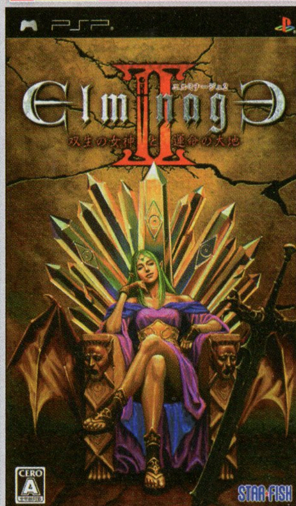




画面 音乐 系统 耐玩度

东宫II 双生女神与命运的大地
エルミナージュII 双生の女神と運命の大地

推荐度	Starfish-SD	RPG	2009年10月29日	日版
8	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



在核心玩家中拥有不俗口碑的“巫术类”RPG《东宫》的续作。为了讨伐企图代替女神来支配整个世界的邪灵，女王召集了各路冒险者，只要他们能够找出8大神具并复活女神，就可以得到丰厚的犒赏。虽然剧情方面本作与前作并无联系，但是前作中的一些角色也会在本作中客串。游戏依然有着丰富的种族和职业，玩家可以组建一支属于自己的队伍在充满挑战的迷宫中进行冒险。本作加入了新颖的头像上传功能，玩家可以将保存在记忆棒中的图片传入游戏，作为游戏中角色的头像使用。而在结婚相谈所中，角色则可以与怪物结婚并生出下一代，下一代同样可以作为冒险者参战。

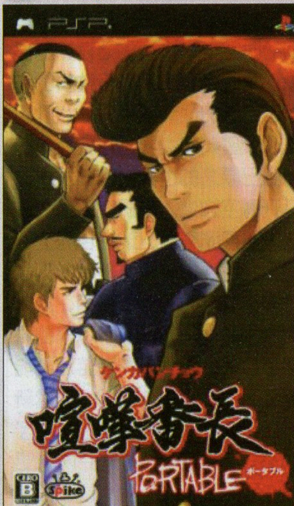




画面 系统 音乐 耐玩度

喧哗番长 携带版
喧嘩番長ポータブル

推荐度	Spike	A·AVG	2009年10月29日	日版
7	1人	3990日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款以热血与友情为题材的游戏，是一款让无数纯爷们肾上腺素极度分泌的作品。在游戏中，玩家要操作极东高校的首领田中靖男；为了同伴和荣誉，击溃聚集了众多高手的秘密集团“真黑联合”。本作是2005年PS2平台上同名作品的复刻版，也是该系列的开山之作，在游戏里我们可以发现系列许多精髓的系统都有呈现，比如正确说出有魄力的话后，进入先手必胜状态的热视线系统、气力满点后使出华丽招式的必杀技系统等。游戏的自由度非常高，除了捣毁秘密集团的据点外，玩家还可以干出一些小混混经常做的事情，丰富多彩的换装系统也是游戏的一大亮点。





画面 系统 音乐 耐玩度

寻姬 携带版
ぷりサガ! PORTABLE

推荐度	Abel	AVG	2009年10月29日	日版
7	1人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



本作是移植自PS2的一款美少女文字AVG，主人公雷米里斯是某王国的第二王子，由于与王位继承权无缘，只是无名的青年。然而，某日发生了第一王子在海上失踪的事故，主人公就此有了继承王位的人生转机，但前提条件是必须满足“成为骑士养成学校的主席”和“找到未婚妻候补人选”两个条件。身分的转变也导致主人公成为刺客暗杀的对象，玩家要一边应对各种凶险事件，一边从7名女主角中挑选心仪的对象，达成人生目标。作为原创要素，本作加入了学校七大不可思议的短篇故事集，各角色均以剪影表示，各种主线中未曾出现的奇异事件等待着玩家去解读。

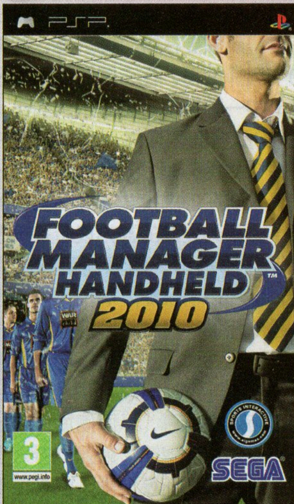




画面 系统 音乐 耐玩度

足球经理 掌机版2010
Football Manager Handheld 2010

推荐度	SEGA	SLG	2009年10月30日	欧版
8	1人	29.99欧元		全年龄
	备注：无			



本作是SEGA的经典足球模拟游戏《足球经理》系列”在PSP平台上的最新作，玩家在游戏中要扮演一支球队的教练，充分利用买卖球员以及针对不同球员进行不同训练等方式把自己的队伍变得更强，最终完成称霸各大联赛的目标。游戏在画面方面没有太大变化，依旧保留了传统的2D纵览模式。其进化点主要体现在战术系统上——游戏中不仅预设有上千种战术，而且执行命令也比以往作品更为简便。新追加的能力解放系统可以让玩家通过赢取比赛、提升威望的方式来开启教练的隐藏能力。另外，本作在新闻发布会、转会传言以及试训日几个旧有系统上都有着不同程度的强化。





画面 系统 音乐 耐玩度

P3P

PERSONA3 PORTABLE

本作移植自2006年在PS2平台上推出过的RPG《Persona3》。新剧情、新主人公、新BOSS……本次移植版增加了相当丰富的新要素，系统方面也进行了全面强化。游戏的整体素质相当不错，推荐给每一位喜欢RPG的玩家。

校园生活+迷宫探险的完美结合《Persona3》的最终形态

文 洋葱

RPG

Persona3 携带版

ヘルソナ3 ポータブル

Atlus	2009年11月1日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统解析

主人公和游戏难度

刚进入游戏时玩家要选择主人公以及游戏的难度，本作共有一男一女两名主人公可供玩家选择，不过无论选择了谁，主线剧情的内容大致上都是相同的，有所不同的是游戏音乐、感情交流对象，以及可以发展成恋人关系的角色，另外，主线剧情的对白也会有一点小变化。

本作最初就会有五种难度供玩家挑选，分别是BEGINNER、EASY、



NORMAL、HARD和MANIACS，选择BEGINNER、EASY后，玩家即使在战斗时死亡也不会马上Game Over，而是有重新挑战的机会。BEGINNER重新挑战的机会为30次，EASY为10次。另外，在二周目选择了MANIACS难度的话，是不会继承游戏时间以外的任何项目的，想要再度感受紧张刺激战斗的玩家可以选择此项进行二周目。

丰富多彩的学园生活

夜里零时，主人公可以带着同伴前往迷宫探险，与敌人战斗。到了白天，身为一名学生的主人公要老老实实到学校上课。本作学园生活部分的内容非常丰富，玩家放学后可以参加社团活动，也可以去咖啡厅或是电影院打工，同时与学校的同学、街上的人们进行交流。

感情联络系统

从恋爱、战车、正义到审判等，游戏中的Persona共被分为22种“阿卡纳”（アルカナ），而游戏中的许多登场角色，也各自对应着不同的阿卡纳。玩家在平日要多与这些角色们接触，通过交谈、约会、送礼等方式提升他们的好感度，以此来触发事件增强彼此间的感情。玩家与对应某种阿卡纳的角色之间的感情加深后，那么在合成该种族Persona的时候就能够获得额外的经验值奖励，感情越深的话获得的奖励就越多。





玩家与感情联络对象的感情一共有十个阶段，当成功触发所有相关事件到达最后一个阶段（Rank MAX）时，一些原本不允许进行合成的Persona就会解禁。

另外，只要在事件中正确地进行了选择，有不少异性角色还可以与主人公发展为“特别关系”，也就是恋人关系。有了恋人后，在圣诞节等特殊的节日还会有特别事件，主人公一次可以与多名异性发展为特别关系。在游戏的二周目，最后的结局还会新追加恋人的一点剧情。

主人公的能力数值

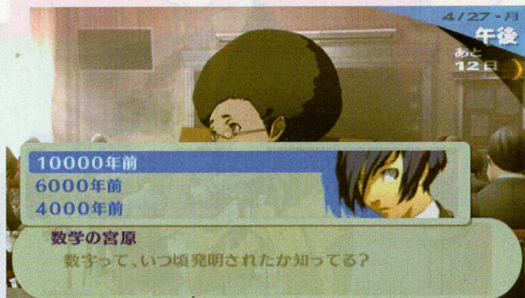
勇气、学力以及魅力三项能力是主人公专有的能力数值，每项能力都分为六个级别。这三项能力虽然不会对战斗产生直接影响，不过关系到与感情联络对象的接触，不少角色对主人公这几项能力都有要求，如果没能满足条件的话就无法触发他们的事件。增加这三项能力的方法有很多，如上课老师提问时回答正确的答案、放学后或周末在房间读书、打工以及到神社参拜等等。

打工

店铺名	时间	提升能力
ポロニアンモール的Be blue V	白天，月、火、水、木、金	学力+1、魅力+1
ポロニアンモール的喫茶シャガール	夜晚，月、火、水	魅力+1、勇气+1
ポートアイランド驿的映画馆	白天，日（各种假期白天亦可）	学力+1、勇气+

课堂问题

时间	问题	答案
4月8日	先生の好きな作家は?	洼田空穗
4月20日	旧石器时代の家は?	竖穴式住居
4月27日	数字っていつ发明された?	6000年前
5月6日	カルシウムとマグネシウムの含有量の少ない水を何て言う?	软水
5月13日	赤道付近では自转の速度でどのくらい移动している?	时速1700キロくらい
5月15日	英译すると"グッドラック"の意味にも使われる言叶は?	足を折れ!
6月15日	“社长がいない”を尊敬语にしてみて	社长がいらっしゃらない
6月17日	魔术の原型となった信仰形态は?	シャーマニズム
6月22日	“デビルフィッシュ”と呼ばれてないのは?	クラゲ
6月25日	水脉探しとして发达した探し物の自然魔术は?	ダウジング
6月29日	北半球では涡はどっち巻き?	どちらにもなる
7月3日	世界に认められる紫式部の业绩は?	ユネスコ伟人历
7月8日	“ニューヨーク”を汉字で书くと?	纽约
7月9日	庄园发生の基础となった法令は?	垦田永年私财法
7月10日	ユダヤ教の神秘思想と言えば?	カバラ
7月11日	平将门が自らを名乘った称号は?	新皇
9月1日	电气抵抗が0になる现象は何という?	超传导
9月10日	“ブルーローズ”の意味は	ありえない
9月11日	ルネサンスの魔术を发展させた书物は?	ヘルメス文书
9月14日	非核三原则に含まれないのは?	作らせない
9月26日	数秘术で圣数とされる4つの数字を何という?	テトラクティス
10月7日	斗牛のマントが赤いのは何故?	观客が兴奋するから
10月19日	カレンダーは何パターンある?	14パターン
10月22日	英名にすると"ジャパニーズ"が付くものは?	ハッカ
10月23日	神智学协会を作り多くの魔术团体の生みの亲になったのは?	ブラヴァッキー夫人
10月26日	外来语由来じゃないものは?	丼
10月29日	牛乳の分解酵素は?	ラクターゼ
11月12日	最古の魔术书と呼ばれるインド书物の名前は?	ウパニシャッド
11月30日	男性贵族はどうしていた?	どちらともしていた
12月7日	3つの酸素原子からなる酸素の同素体は何?	オゾン
12月11日	情けは人の为ならずの意味	自分の利益となる
12月21日	卑弥呼が使ったと传えられる魔术は何?	鬼道
12月22日	临死の际の幸福感を何という?	ユーフォリア
1月8日	平假名で书かれた最古の文学と言えば?	土佐日记
1月18日	ギリシャの魔女として知られるのはメディアと谁?	キルケ



满月

游戏时画面的右上角会显示有目前的具体日期，日期下方会有一个“あとXX日”，这是满月的倒计时。每逢满月，玩家基本都要与BOSS级的敌人战斗，或是会发生一些重要主线剧情。有时满月当天是不会给玩家记录机会的，因此玩家一定要提前做好记录、购买补给等战前准备。

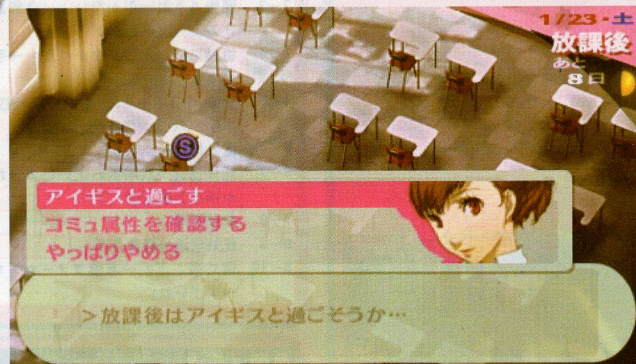
电视购物

当剧情发展到5月之后，每逢周末，玩家调查自己房间的电视机就可以进行电视购物了。通过电视购物可以买到一些武器店后期才会进的高性能武具，还有不少其他地方买不到的好东西，价格也并不算贵。

时间	商品	价格
5月3日	ツカレトレール、マッスルドリンコ×2	1980
5月10日	ガル、ジオ	2980
5月17日	十德刀、カデンツァ×2	4980
5月24日	多机能エプロン、ウムギウォーター×2	4980
5月31日	ハイレグアーマー、ダイエットフード×2	3980
6月7日	タルカジャオート、树液ゼリー×5	2980
6月14日	男：香水，エメラルド×3，女：ビーストタイツ	4980
6月21日	ラクカジャオート、マッスルドリンコ×2	4980
6月28日	チャンピオングラブ、パワフルプロテイン×3	3980
7月5日	御卵、ツカレトレール×2	5980
7月12日	スーパー安全靴、トリックスター×2	5980
7月19日	男气の甚平、パワフルプロテイン×2	6980
7月26日	宝玉轮、男：ブランド物の财布，女：アメジスト×3	5980
8月9日	吸魔、美容サプリ×4	4980
8月17日	ホムンクルス、オニキス×3	12800
8月23日	龙虎地下足袋、男：ブランド物のバッグ，女：オパール×2	9980
8月30日	ソーマ、ベストフレンド×3	10000
9月6日	メギド、脑活性サプリ×4	6980
9月13日	オメガスピア、ガーネット×3	12800
9月27日	ミドルグロウ、野菜サプリ×4	18800
10月11日	ラジコン下驮、はがくれカップ面×5	24000
10月18日	パール、トパーズ×3	45000
10月25日	暴走王の证、パワフルプロテイン×3	29800
11月1日	月影の苦无、反魂香×2	49800
11月8日	ルビー、サファイア×2	19800
11月15日	マハタルカオート、パワフルプロテイン×8	59800
11月22日	マハラクカオート、ダイエットフード改×8	44800
11月29日	デスウォーカー、ラストジャッジ×2	79800
12月6日	ハイグロウ、ルビー×2	59800
12月13日	ソーマ、ウムギウォーター×4	99800
12月20日	メディアラハン、チューインソウル×4	200000
12月27日	ダイヤモンド、パール×5	178000



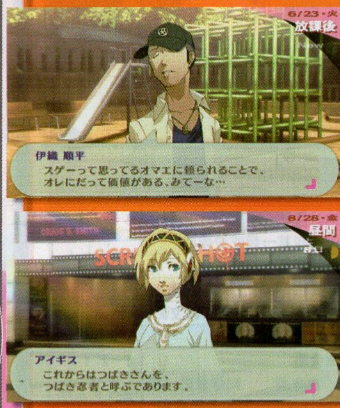
感情联络相关资料



阿卡纳	主人公性别	对象	Commu获得方法	解禁Persona
愚者	共通	特别课外活动部	4月20日(月)发生剧情时自动	スサノオ
魔术师	男	友近健二	4月23日(木)接受其邀请与其一起吃拉面时	スルト
	女	伊织顺平	4月23日(木)接受其邀请与其一起吃拉面时	
女教皇	男	山岸风花	获得“运命Commu”并且勇气达到6后，与学校走廊的风花交谈	スカアハ
	女		6月15日(月)后且勇气达到2以上，与学校走廊的风花交谈	
女帝	共通	桐条美鹤	11月21日(土)后且学力达到6，与职员室前的美鹤交谈	アリラト
皇帝	共通	小田桐秀利	4月27日(月)加入学生会后	オーディン
法王	共通	古本屋の老夫妇	4月25日(土)后前往“古本屋”，到学校的“渡り廊下”找到“柿の叶っぱ”，并交给老夫妇	コウリュウ
恋爱	男	岳羽由加利	7月25日(土)后且魅力达到6，与教室里的由加利交谈	キュベレ
	女		4月26日(火)后，与教室里的由加利交谈	
战车	男	宫本一志	4月24日(金)后加入运动部	トール
	女	岩崎理绪	4月24日(金)后加入运动部	
刚毅	男	西胁结子	加入运动部并参加数次部团活动后，在教学楼的“下驮箱”前与结子交谈并选择“一绪に归ろう”	ジークフリード
	女	虎狼丸	8月15日(土)后，将女教皇Commu开始时获得的“犬のエサ”给它	
隐者	男	Y子	4月29日(水)后，在周末调查房间桌上的电脑玩网络游戏	アラハバキ
	女	长谷川沙织	5月8日(月)成为保健委员或是图书委员后	
运命	男	平贺庆介	6月17日(水)后进入文化部后	ノルン
	女	望月绫时	11月9日自动获得	
正义	男	伏见千寻	加入学生会后，与学生会室前的千寻交谈数次	メルキセデク
	女	天田乾	9月1日(火)后且勇气达到6，晚上与宿舍里的天田交谈	
刑死者	共通	神社の女の子	5月6日(水)后，与长鸣神社的舞子交谈，并去买“たこ焼き（商店街）”和“モロナミンG（自动贩卖机）”给她	アティス
死神	共通	ファルロス	6月12日(金)影时间发生剧情时	タナトス
节制	共通	べべ	法王Rank3的事件中与べべ交谈后，学力达到2以上时前往“家庭科室”	ユルング
恶魔	共通	たなか社长	触发隐者Commu的事件(男：Rank4，女：Rank1)后，魅力达到2以上，晚上前往ポロニアンモール与喷水池附近的男性交谈	ベルゼブブ
塔	共通	无达	男主人公的刚毅Rank达到4，女主人公的战车Rank达到3后，与感情联络对象再次交谈，夜晚俱乐部就会出现一个和尚。男主人公勇气为2、女主人公勇气为4的情况下与和尚交谈，接着与1楼的酒吧服务生对话，与周围的人交谈后再去找服务生，正确地选择答案后再与和尚对话即可。问题与答案为：1.奥のテーブル侧にいる女の子→ブラッディマリー。2.奥の入口侧にいる女の子→キール。3.フロア中央にいる人→カシスオレンジ。4.そこの男→ウーロン茶	シュウ
星	男	早濑护	加入运动部且勇气达到四，8月3日后与商店街古本屋前的早濑交谈	ルシフェル
	女	真田明彦	5月25日(月)后且魅力达到4，与实习室前走廊的真田明彦交谈	
月	男	末光望美	魔术师Rank为4且魅力达到2以上时，与友近交谈，再前往ポロニアンモール与末光交谈。回答他的问题，依次选择フェロモン咖啡→绿→はがくれ 。之后在持有ミステリーフード(塔耳塔洛斯宝箱中获得)的状态下再次与其交谈	サンダルフォン
	女	荒垣真次郎	9月7日(月)后，与宿舍的荒垣交谈	
太阳	共通	神木秋成	刑死者Rank3事件与神木相遇，且学力达到4后，日曜日前往长鸣神社与神木交谈。8月8日(土)虎狼丸加入後，与虎狼丸对话获得“赤い万年笔”并交给神木	アスラおう
审判	共通	尼克斯讨伐队	12月31日(木)的主线剧情中选择“今のままを续ける”	メサイア
永劫	共通	爱吉丝	1月8日后与教室里的教室爱吉丝交谈	メタトロン

最佳选项

下面为感情联络事件中的最佳选项表，由于愚者和死神的Rank会在主线剧情中自动提升，这里就不再多说。注意女主人公的情况下，“月”的Rank提升只能在荒垣临时加入的那段期间进行，如果错过了直到通关也没法弥补了。



魔术师（男主人公）

Rank	选择
1～2	入れない→なんでもいいor大人に限る
2～3	人生に→顽张れ
3～4	此处任选→顽张れ
4～5	そうだな
5～6	此处任选→もう决まっている
6～7	理由を聞く→结婚情报志→おめでとう
7～8	悩んでるのか？→ついていけ
8～9	あの2人に文句を言う
9～10	そっとしておく→顽张れよ→そうだな、友达だ

魔术师(女主人公)

Rank	选择
1～2	早く入ろうよ→ごめん……ね
2～3	男同士でこないの？→违いが分かる男だね→ホットココアだよ→先辈に悪いよ
3～4	绝对ラーメン！あの人、大丈夫かな？→顺平、いいから行こうよ→顺平の、亲御さんのこと？
4～5	ごちになります！→どういう意味？→气持ち悪いな
5～6	なんで→体育の写真です→信用できる→ありがとう
6～7	うるさい默れ→いい男になってるよ→ツッコミ能力？→时々ね
7～8	课题なんてあった？→やる气じゃん！→よくできました→分かる气がする→どうするの？→何もしなくていいよ
8～9	谁に？→ありがとう！→何が？→顺平
9～10	告白？

女教皇（男主人公）

Rank	选择
1～2	构わない
2～3	焦らなくていい→手传おうか？
3～4	得意な事は→そんなことはない
4～5	顽张ったね→役に立てて嬉しい
5～6	别に构わない
6～7	此处任选→此处任选
7～8	此处任选→近くにいてほしい
8～9	此处任选→抱きしめる
9～10	此处任选→なら傍にいる→气に入った

女教皇（女主人公）

Rank	选择
1～2	手传おうか？→大きいね
2～3	顽张ろうね→引かないよ→全部あげるよ→次があるよ
3～4	机械に强いんじゃなかった？→手传うよ
4～5	一绪に作ろう→それ、砂糖だよ→泡立て器がいいよ→风花も顽张ったよ
5～6	此处任选→美味しいよ
6～7	此处任选→次顽张ればいいよ→おかゆだと思えば
7～8	此处任选
8～9	此处任选→极めたね！
9～10	何て书こう？→友情フォーエヴァ→すごいね！

皇帝（共通）

Rank	选择
1～2	くだらない
2～3	此处任选
3～4	此处任选→がんばってるな
4～5	ひどい奴らだ
5～6	此处任选→来たばかりだし
6～7	严しい处分
7～8	此处任选→自分は犯人なんかじゃない
8～9	自分を责めるな
9～10	まぁまぁ→大事にする

女帝（男主人公）

Rank	选择
1～2	此处任选
2～3	オゴらない→嬉しい？→此处任选→忘れる
3～4	なにかあったの？→爱の结晶→此处任选
4～5	乐しそうで良かった→バイク？→いつか一绪に出かけたい
5～6	届かないなら取ってやろうか？→初耳だ→考え直せ
6～7	わかった
7～8	此处任选→此处任选→男に文句を言う→此处任选
8～9	嬉しかった
9～10	やってみるよ

女帝(女主人公)

Rank	选择
1～2	此处任选
2～3	とりあえず→嬉しい→それは不安→忘れる
3～4	なにかあった→爱の结果→难しい问题だ
4～5	つまらなかった→バイク→いつか一绪に
5～6	何か探して→初耳です→考え直して
6～7	乐しいです
7～8	あります→自分を责め→アナタ失礼→先辈、逃げ→なんでアナタ
8～9	カッコよかつた
9～10	やってみるよ

法王（共通）

Rank	选择
1～2	名乗る→礼を言う→此处任选→谢らなくていい→此处任选
2～3	探し物？→此处任选→此处任选→此处任选→此处任选→此处任选
3～4	此处任选→此处任选→心配だな
4～5	气にするな→此处任选
5～6	ケンカはやめて→此处任选
6～7	泣いている→それは良かった→何のこと
7～8	此处任选→此处任选→此处任选
8～9	此处任选→此处任选
9～10	そっとして→厄介事→なぜ→光子

恋爱（男主人公）

Rank	选择
1～2	可爱いピンク→ひどいな
2～3	此处任选
3～4	大丈夫？
4～5	此处任选→此处任选→此处任选→励ます
5～6	お安い御用
6～7	いいかもね
7～8	いいよ→此处任选
8～9	……
9～10	考えてる

恋爱（女主人公）

Rank	选择
1～2	やっぱりバラかな
2～3	距离が开いてるんだっけ
3～4	大丈夫
4～5	此处任选→此处任选→此处任选
5～6	别に→友达だから
6～7	此处任选→此处任选→此处任选
7～8	任せて→此处任选
8～9	ゆかりなら
9～10	此处任选→此处任选

正义（男主人公）

Rank	选择
1～2	气にするな→纯爱小说をよく读むorマンガをよく读む→そうでもない
2～3	不谨慎だ→赞成
3～4	此处任选→优しく声をかける
4～5	美味しかった→偶然→无理しなくてもいい→手を握る
5～6	面白い？→どういう意味？
6～7	千寻は悪くない→なんとかしなくては
7～8	此处任选→先生に相谈した方がいい
8～9	力になってくれる→あえて无视する→此处任选→急にどうした？
9～10	ありがとう→もう迟いから

正义（女主人公）

Rank	选择
1～2	好き嫌いはダメだよ→学校はどう？→テレビとか见る？→战队もの、私も好きだよ
2～3	今度は早い时间に来ようか→ハチミツじゃない？→学校の先生が？→普通に读むよ→大人でも女でも读むの！→もっと话してよ→こんど读ませてよ
3～4	どうかした？→本当だよ→急にどうした→いや全然
4～5	此处任选→全然いいよ→违うの买って→气にすること→そのままで→そんなこと
5～6	气にしなくて→何て书いた→したいから
6～7	残念ながら→それも→困んないよ
7～8	仲间だよね→气にしてない→好きだから
8～9	颜が赤い→公表しちゃお→手、系ごっか
8～9 (2)	气にしてない→别にいいのに→今のままで→大丈夫
9～10	珍しいもの→もらってお→誓うよ

战车（男主人公）

Rank	选择
1～2	根性が足りない→此处任选→此处任选
2～3	本当に大丈夫？→治る？
3～4	此处任选→灾难だったな
4～5	病院归り？→肩を贷す
5～6	根性だ→なぜそこまで？→お前のヒザはどうなるん？
6～7	具合は？→根性だ
7～8	目をそらす
8～9	大丈夫
9～10	此处任选→来年の选考会は？

战车（女主人公）

Rank	选择
1～2	腹筋やるから、足押さえて！→いつもこんな感じなの？
2～3	ダメ、归らないよ
3～4	仲いいね→どうしたの？→みんなに谢ってみたら→气にしないの！→いないよ
4～5	知らないな→どうして探してるの？→叶先生が好きなんだ？→そうらしいね
5～6	练习しないの？→似合わないよね→友近を好きだから→告白してみようよ→励ます
6～7	理绪、顽张れ→知らないよ→そうだね
7～8	理绪自身が决めること→その意气だ！→见に行こう
8～9	理绪が合コン→ありがとう
9～10	大事にするね

运命(男主人公)

Rank	选择
1～2	少し休む→また始まった
2～3	平贺の实力→本当に大丈夫
3～4	部活を辞め→骚いでも意味
4～5	退部しなくて
5～6	そっちこ→好きにしろ
6～7	医者になる
7～8	大丈夫→觉えて→医者を目指
8～9	引き止める→どうした→ここは任せろ→指を口の中→仰向きに
9～10	わかった→そんな事はない

运命（女主人公）

Rank	选择
1～2	偶然だね→分かる气がする→学校は面白い？
2～3	先归ろうか→怒ってないよ
3～4	普通の喫茶店だよ→本当にあるよ→未来形？→迷惑じゃないよ
4～5	旅行の醍醐味だね→流れてるせい？→たわいない话→どうしたの？→いいよ
5～6	私も、乐しかったよ→气づかなかったよ→分かんないな
6～7	大丈夫だよ→ちょっとね
7～8	见つからなければ大丈夫→绫时でしょ→いいよ
8～9	何が？→私も梦见たかも→そうだね
9～10	－

隐者（男主人公）

Rank	选择
1～2	觉えてる→インドア派？
2～3	何かあったの？→仕事が嫌い？
3～4	结婚しよう
4～5	E先生って？Y子は酸拳师范代orY子は先生？
5～6	あいつって？
6～7	若くないとダメ→此处任选
7～8	话す气ある？→どんな子？
8～9	冗谈じゃない→此处任选→何をするつもり？
9～10	气にするな→それが谢りたい事→寂しくなるね



隐者（女主人公）

Rank	选择
1～2	もちろん！→敬语だったね→声かけてくれればいいのに
2～3	何か食べて归らない？→无くされたやつ？→文句言わないの？
3～4	仲いいの？→流されてない？→气持ち、分かるよ
4～5	面白い内容にしたいね→误解だよ！→そんなのいい→好きになれないの？→どういう人？
5～6	朝から？→どういうこと？→思い ごしだよ→适当でいいみたいだし→彼氏が浮气している→自信ないけど→クソ→やっぱり似合わなかった
6～7	心当たりは？→私は何の用ですか？→别にいいよ→どうしてそんなこと？应援するよ
7～8	胸张ろうよ→今さら何言ってんの！→转校したいの？
8～9	殴ってくる→沙织を信じてるよ→误解を解こう→みんなに诉えればいい！→これだ→误解を解きたくないの？→私が言い出しました
9～10	そんな大げさ→寂しくなる

刑死者（共通）

Rank	选择
1～2	行こう→此处任选→此处任选
2～3	此处任选→きっと归ってくる
3～4	それは良かったorいらない子のはずがない
4～5	ひどい→そんなことはない
5～6	落ち着けor好きにしろ→それさえあれば大丈夫
6～7	此处任选→此处任选
7～8	ハンバーガー→えらい→お父さん
8～9	ずっと友达
9～10	きっと作れる→いいよ

刚毅（男主人公）

Rank	选择
1～2	何があったの？→そう思う→たしかに
2～3	そんな事はない→そうかもしれない→归ろう
3～4	此处任选→此处任选→气にするな→光荣だ
4～5	此处任选→知り合い？→自分で决めろ
5～6	信じよう
6～7	せいせいした？→いいよ
7～8	此处任选→男の子or女の子
8～9	アレ？→インストラクター？
9～10	口实→そうだな→どういう意味

刚毅（女主人公）

Rank	选择
1～2	どっかカユイの？→气持ちいい？
2～3	拾ってみる→もう1回？→オッサンだと思う
3～4	犬ですけど→そうです→嫌です→コロマル、お愿いできる？→谁ですか？→いやそれ刀ですし→どうして刀なんですか？→ありがとね
4～5	私たちがいるよ→神主さんに挨拶したの？
5～6	何してるんですか？→警察呼びますね→もう大丈夫だよ
6～7	风花のお手制？→食べないの？→舍て犬？→子犬を调べる→见つかって良かったね
7～8	ブラッシングした→背中
8～9	神主さんが忘れられない？→饲い主じゃなく、仲间と思ってる
9～10	コロマルの？→大事にするね→こっちを付ける？→私が持ってていいの？→私は、同志ってとこ？

节制（共通）

Rank	选择
1～2	此处任选→日本は凄い
2～3	此处任选→着物は？
3～4	元气がないな→此处任选
4～5	行く→日本に留まれ
5～6	少し休め→此处任选→应援する
6～7	良い案だと思う
7～8	认めてくれるはず
8～9	母国のことを访ねる
9～10	此处任选→此处任选

恶魔（共通）

Rank	选择
1～2	プラシーボ！→此处任选
2～3	少しは
3～4	思う！
4～5	あいつって？→此处任选→お金の话ばっかり
5～6	乐しそうだ
6～7	なんとなく→曲がったキュウリ
7～8	心当たりはある？
8～9	募金をする
9～10	—

塔（共通）

Rank	选择
1～2	あんたには关系ない→何て呼べばいい？
2～3	友达なんていない
3～4	剃るのもいいかも
4～5	意外となんとかなる→ない
5～6	归った方がいい→寺に从业员はいない？
6～7	やめた方がいい
7～8	父さん？→友达と游んでたor言う必要はない→此处任选→逃げてる
8～9	此处任选→此处任选→此处任选
9～10	最高

星（男主人公）

Rank	选择
1～2	分かった→自分自身
2～3	此处任选→此处任选
3～4	此处任选→おいしい话だ→乐になる
4～5	大丈夫か？→また食べに来よう
5～6	此处任选→此处任选→此处任选→构わない
6～7	构わない→此处任选→此处任选→谛めるな
7～8	するべきだ→此处任选
8～9	胜った？→祝福する→此处任选→言叶に甘える
9～10	今日、出发→见送る→まだ乘れない

星（女主人公）

Rank	选择
1～2	いつでもお供しますよ→风邪ひいちゃいますよ→先辈だって、できないはず！
2～3	行きましょう、先辈！→美味しかったですね→そうかもしれませんね→彼女は作らないんですか？
3～4	具合でも悪いんですか？→いい友达です→先辈には、误解して欲しくない→お愿いします→甘いもの！
4～5	全然OKです→嫌いですか？→顺平の彼女じゃないよ→先辈のせいじゃないです→いいですよ
5～6	私、追加で买ってきます！→子どもですからね→素敌ですよ
6～7	先辈は？→どうしたらいいんでしょう？→赖りないですか？→急に、どうしたんですか？
7～8	ヒマでしたから→私でよければ→そんなこと无いです！
8～9	よく来る→ごめんなさい→今は？→恋ですよ→はい
9～10	どんな话

月（男主人公）

Rank	选择
1～2	そうだ
2～3	グルメキング
3～4	具合悪い？
4～5	その通り
5～6	病气？
6～7	灭び？→此处任选
7～8	そんな事はない
8～9	此处任选
9～10	わかる气がする→お前の代わりもいない

月（女主人公）

Rank	选择
1～2	はい、好きなんで→はい、もちろん→だといいんですけど
2～3	あいつら？→优しいんですね
3～4	むしろ嬉しいです！→ゴチです→幸せです→みんなも食べたいかも
4～5	行きます→メロンソーダで→大丈夫ですか？→今日はどうしてここに？→寮でも饮むんですか？→乐しみです
5～6	美味しくお愿いします→手传いますよ→お腹减ってる人？→ぜひまた！
6～7	何かあったんですか？→あいつら？→私も期待してますし→とっても！→先辈といるの、乐しいです
7～8	戻ってくれて嬉しいです
8～9	じゃあ、乐しい话を→しませんよ！→置いてく？→そんなことないです→いいですよ→何のことですか？→时计？
9～10	ありがとうございます→私たちがついてます

太阳（共通）

Rank	选择
1～2	そう？→一理ある
2～3	分からない→あまりしゃべるな
3～4	好き→つまらなければ途中でやめる
4～5	神木を叱る
5～6	いいと思う→面白そう
6～7	暗い话だ
7～8	側で见守る→どうしてやめた？
8～9	物语を书き终えた？
9～10	分かる

审判（共通）

Rank	选择
1～2	到达215层
2～3	打倒220层的BOSS后
3～4	到达224层
4～5	打倒228层的BOSS后
5～6	打倒236层的BOSS后
6～7	到达240层
7～8	打倒244层的BOSS后
8～9	打倒252层的BOSS后
9～10	到达254层

永劫（男主人公）

Rank	选择
1～2	好き
2～3	话せば通じる→そんなことは无い
3～4	见たような→商店街のほう→わかった
4～5	そうかも
5～6	何も
6～7	きっと幸せだった→きっと思えた→分からない
7～8	今がそう→急にどうした
8～9	そうだな
9～10	どんな言叶→默ってうなずく

永劫（女主人公）

Rank	选择
1～2	好きだよ
2～3	话せば通じる→そんなこと无い
3～4	见たような→商店街のほう→そうだね
4～5	そうかも
5～6	诱われたのに
6～7	きっと幸せだった→きっと思えた→谁にも
7～8	まだ无いな→急にどうした
8～9	そうだね
9～10	どんな言叶?→そっと手を握る



失踪者搜索

“失踪者搜索”是PSP版的新增要素。从6月18日起，特奥多亚或伊丽莎白就会时常打电话来，通知主人公有一般市民被困在了塔耳塔洛斯中。玩家需要前往塔耳塔洛斯的特定楼层救出他们，成功救出市民后与武具店的黑泽巡查交谈就可以获得报酬。失踪者并不是必须要救的，即使不管也不会对主线剧情产生影响，不过要注意失踪者中有个别人是感情联络对象，如果没有及时将他们救出来的话今后将无法继续培养感情，某些Persona也就无法解禁。



失踪者	发现地点	报酬	开始时间	救出期限
吉本绚子	奇颜の庭アルカ45F	リカーム	6月18日	7月7日
堤谦二郎	奇颜の庭アルカ51F	40000	6月26日	7月7日
三山佳美	奇颜の庭アルカ61F	男气の甚平	6月26日	7月7日
村林靖子	无骨の庭ヤバザ69F	エメラルド×6	8月3日	8月6日
新村修一	无骨の庭ヤバザ83F	神々の加护	8月3日	8月6日
小野冢サツキ	无骨の庭ヤバザ95F	マハタルカジャ	8月19日	9月5日
谷上广隆	无骨の庭ヤバザ101F	マラカイト×20	8月29日	9月5日
牧田令子	无骨の庭ヤバザ108F	メディラマ	9月3日	9月5日
北村文吉	豪奢の庭ツイア120F	ホムンクルス×10	9月12日	10月4日
黑部亚纪	豪奢の庭ツイア131F	斩击见切りの书・极	9月22日	10月4日
下园泰信	豪奢の庭ツイア137F	100000	9月22日	10月4日
大桥舞子	豪奢の庭ツイア149F	フェルトの人形	10月21日	11月3日
中津川辽平	豪奢の庭ツイア152F	ハイパーカウンタ	10月21日	11月3日
广冈タケ子	豪奢の庭ツイア158F	食いしばり	10月30日	11月3日
伊丹知之	焦炎の庭ハラバ168F	物理ブースター	11月28日	12月2日
杉かつえ	焦炎の庭ハラバ175F	テトラカーン	11月28日	12月2日
笠卷由美子	焦炎の庭ハラバ185F	荣华の金货×2	11月28日	12月2日
福地伸子	焦炎の庭ハラバ203F	ダイヤモンド×8	12月22日	12月31日
寺户史香	忧郁の庭アダマ224F	ソーマ	1月15日	1月31日
冲本光俊	忧郁の庭アダマ250F	メシアライザー	1月15日	1月31日

Persona合体

以复数的Persona为材料，通过让它们合体从而获得新的Persona。欲合成的Persona等级不能高过主人公。合体中有一定的几率会发生合体事故，导致玩家合出的Persona与原本目标不同，不过事故偶尔有可能会让玩家获得强力的Persona。

二身合体

以两只Persona为材料进行合体，合体的最终结果是由所使用的两只Persona的阿卡纳以及等级来决定的。首先我们要算出，作为材料的两只Persona初期等级之和的二分之一数值“X”，接着通过下表得知合成Persona的阿卡纳，在所有对应该阿卡纳的Persona当中，初期等级最接近并高于X的便是最终合成的结果。

不过这只是基本法则，一些特殊搭配会出现例外状况，如愚者+愚者这样的同类阿卡纳搭配，等级方面就会出现特殊情况。

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	永劫
愚者	愚者	法王	正义	运命	战车	隐者	女教皇	皇帝	恋爱	女教皇	正义	刑死者	魔术师	刚毅	法王	隐者	月	永劫	运命	女帝	星	死神
魔术师	法王	魔术师	恋爱	刑死者	节制	隐者	皇帝	恶魔	法王	战车	皇帝	×	恶魔	×	死神	节制	女帝	女帝	女教皇	恋爱	×	×
女教皇	正义	恋爱	女教皇	恋爱	正义	战车	魔术师	魔术师	恋爱	刚毅	魔术师	隐者	刚毅	皇帝	女帝	×	×	正义	星	星	女帝	女帝
女帝	运命	刑死者	恋爱	女帝	恋爱	女教皇	运命	恶魔	皇帝	恋爱	刚毅	战车	战车	恶魔	恋爱	恋爱	战车	节制	恋爱	恋爱	×	月
皇帝	战车	节制	正义	恋爱	皇帝	战车	战车	隐者	恶魔	刚毅	×	刑死者	隐者	月	刑死者	×	×	正义	×	女帝	法王	×
法王	隐者	隐者	战车	女教皇	战车	法王	魔术师	正义	战车	战车	皇帝	女教皇	恋爱	女帝	刚毅	×	节制	女教皇	节制	节制	恋爱	×
恋爱	女教皇	皇帝	魔术师	运命	战车	魔术师	恋爱	皇帝	战车	正义	魔术师	法王	隐者	恶魔	女教皇	刚毅	星	法王	女帝	法王	×	刑死者
战车	皇帝	恶魔	魔术师	恶魔	隐者	正义	皇帝	战车	魔术师	节制	刚毅	正义	运命	×	死神	刑死者	月	×	运命	×	×	死神
正义	恋爱	法王	恋爱	皇帝	恶魔	战车	战车	魔术师	正义	女教皇	战车	节制	女教皇	月	月	×	星	皇帝	×	皇帝	永劫	×
隐者	女教皇	战车	刚毅	恋爱	刚毅	战车	正义	节制	女教皇	隐者	皇帝	运命	运命	×	刑死者	死神	×	战车	魔术师	×	×	星
运命	正义	皇帝	魔术师	刚毅	×	皇帝	魔术师	刚毅	战车	皇帝	运命	×	刚毅	×	恋爱	月	月	月	战车	节制	×	恶魔
刚毅	刑死者	×	隐者	战车	刑死者	女教皇	法王	正义	节制	运命	×	刚毅	隐者	刑死者	月	运命	恶魔	女教皇	刑死者	女教皇	刑死者	×
刑死者	魔术师	恶魔	刚毅	战车	隐者	恋爱	隐者	运命	女教皇	运命	刚毅	隐者	刑死者	恶魔	法王	月	死神	刚毅	女帝	×	×	节制
死神	刚毅	×	皇帝	恶魔	月	女帝	恶魔	×	月	×	×	刑死者	恶魔	死神	×	×	×	×	星	×	×	×
节制	法王	死神	女帝	恋爱	刑死者	刚毅	女教皇	死神	月	刑死者	恋爱	月	法王	×	节制	死神	恶魔	月	女帝	星	月	星
恶魔	隐者	节制	×	恋爱	×	×	刚毅	刑死者	×	死神	月	运命	月	×	死神	恶魔	×	×	×	×	×	恋爱
塔	月	女帝	×	战车	×	节制	星	月	星	×	月	恶魔	死神	×	恶魔	×	塔	×	运命	×	永劫	月
星	永劫	女帝	正义	节制	正义	女教皇	法王	×	皇帝	战车	月	女教皇	刚毅	×	月	×	×	星	死神	正义	节制	恶魔
月	运命	女教皇	星	恋爱	×	节制	女帝	运命	×	魔术师	战车	刑死者	女帝	星	女帝	×	运命	死神	月	节制	×	×
太阳	女帝	恋爱	星	恋爱	女帝	节制	法王	×	皇帝	×	节制	女教皇	×	×	星	×	×	正义	节制	太阳	星	女帝
审判	星	×	女帝	×	法王	恋爱	×	×	永劫	×	×	刑死者	×	×	月	×	永劫	节制	×	星	审判	星
永劫	死神	×	女帝	月	×	×	刑死者	死神	×	星	恶魔	×	节制	×	星	恋爱	月	恶魔	×	女帝	星	永劫

三身合体

下面说说关于三身合体中，Persona的阿卡纳计算方式。首先将作为材料的三只Persona中等级最高的排除在一边，通过二身合体的表格得出两只等级较低的Persona合体后的阿卡纳，接着用得出的结果以及刚刚那只等级最高Persona的阿卡纳，在下表中寻找三身合体的最终结果。这里举个例子，如恋爱+法王+隐者合体的情况下，若隐者Persona的等级最高，那么我们先通过二身合体的表格得出“法王+恋爱=魔术师”，接着用魔术师+隐者通过三身合体的表格得出结果“刑死者”，那么刑死者就是三身合体后最终获得的Persona的阿卡纳。

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	永劫
愚者	愚者	皇帝	魔术师	运命	恋爱	隐者	节制	恶魔	战车	女教皇	正义	刑死者	魔术师	刚毅	法王	正义	月	永劫	运命	女帝	星	死神
魔术师	皇帝	魔术师	恶魔	刑死者	恋爱	隐者	恶魔	月	愚者	刑死者	皇帝	星	恶魔	塔	死神	节制	女帝	运命	运命	恋爱	塔	太阳
女教皇	魔术师	恶魔	女教皇	恋爱	法王	战车	隐者	皇帝	法王	愚者	魔术师	战车	刚毅	皇帝	女帝	塔	死神	正义	星	星	正义	女帝
女帝	运命	刑死者	恋爱	女帝	愚者	女教皇	运命	恶魔	皇帝	恋爱	刚毅	战车	战车	恶魔	恋爱	魔术师	战车	节制	恋爱	恋爱	恋爱	月
皇帝	恋爱	恋爱	法王	愚者	皇帝	战车	刚毅	正义	战车	恋爱	太阳	刑死者	节制	月	刑死者	塔	死神	隐者	塔	女帝	法王	太阳
法王	隐者	隐者	战车	女教皇	战车	法王	节制	太阳	魔术师	战车	皇帝	皇帝	运命	女帝	刚毅	愚者	节制	女教皇	节制	节制	恋爱	塔
恋爱	节制	恶魔	隐者	运命	刚毅	节制	恋爱	刚毅	刑死者	法王	愚者	法王	隐者	恶魔	女教皇	死神	星	法王	女帝	法王	太阳	刑死者
战车	恶魔	月	皇帝	恶魔	正义	节制	刚毅	战车	魔术师	刑死者	隐者	正义	运命	愚者	死神	星	月	太阳	运命	正义	塔	死神
正义	战车	愚者	法王	皇帝	战车	魔术师	刑死者	魔术师	正义	刚毅	战车	节制	女教皇	月	月	塔	太阳	皇帝	塔	皇帝	永劫	审判
隐者	女教皇	刑死者	愚者	恋爱	恋爱	战车	法王	刑死者	刚毅	隐者	皇帝	运命	运命	塔	刑死者	死神	死神	战车	魔术师	星	塔	星
运命	正义	皇帝	魔术师	刚毅	太阳	皇帝	愚者	隐者	战车	皇帝	运命	太阳	刚毅	审判	恋爱	隐者	永劫	月	战车	节制	星	恶魔
刚毅	刑死者	星	战车	战车	刑死者	皇帝	法王	正义	节制	运命	太阳	刚毅	运命	刑死者	月	女帝	审判	女教皇	永劫	女教皇	刑死者	塔
刑死者	魔术师	恶魔	刚毅	战车	节制	运命	隐者	运命	女教皇	运命	刚毅	运命	刑死者	恶魔	法王	死神	死神	刚毅	女帝	审判	永劫	节制
死神	刚毅	塔	皇帝	恶魔	月	女帝	恶魔	愚者	月	塔	审判	刑死者	恶魔	死神	塔	审判	太阳	塔	星	月	愚者	太阳
节制	法王	死神	女帝	恋爱	刑死者	刚毅	女教皇	死神	月	刑死者	恋爱	月	法王	塔	节制	月	恶魔	隐者	女帝	审判	正义	星
恶魔	正义	节制	塔	魔术师	塔	愚者	死神	星	塔	死神	隐者	女帝	死神	审判	月	恶魔	审判	魔术师	审判	死神	月	恋爱
塔	月	女帝	死神	战车	死神	节制	星	月	太阳	死神	永劫	审判	死神	太阳	恶魔	审判	塔	审判	运命	月	永劫	愚者
星	永劫	运命	正义	节制	隐者	女教皇	法王	太阳	皇帝	战车	月	女教皇	刚毅	塔	隐者	魔术师	审判	星	太阳	永劫	节制	恶魔
月	运命	运命	星	恋爱	塔	节制	女帝	运命	塔	魔术师	战车	永劫	女帝	星	女帝	审判	运命	太阳	月	节制	女教皇	审判
太阳	女帝	恋爱	星	恋爱	女帝	节制	法王	正义	皇帝	星	节制	女教皇	审判	月	审判	死神	月	永劫	节制	太阳	星	女帝
审判	星	塔	正义	恋爱	法王	恋爱	太阳	塔	永劫	塔	星	刑死者	永劫	愚者	正义	月	永劫	节制	女教皇	星	审判	愚者
永劫	死神	太阳	女帝	月	太阳	塔	刑死者	死神	审判	星	恶魔	塔	节制	太阳	星	恋爱	愚者	恶魔	审判	女帝	愚者	永劫

特殊合体

随着剧情的推进，之后还会出现四身、五身甚至六身等特殊合体，特殊合体中使用的素材以及最后的结果都是固定好的，并且过程中不会发生合体事故。

合体	合体结果(Lv)	素材1	素材2	素材3	素材4	素材5	素材6	条件
2身	シヴァ(82)	ランダ	バロン	—	—	—	—	—
	メサイア(90)	オルフェウス	タナトス	—	—	—	—	审判Rank MAX
3身	ノルン(62)	クロト	ラケシス	アトポロス	—	—	—	运命Rank MAX
4身	コウリュウ(66)	ゲンブ	セイリュウ	スザク	ビャッコ	—	—	法王Rank MAX
	マサカド(73)	ビシャモンテン	ジコクテン	コウモクテン	ゾウチョウテン	—	—	完成任务No52
	メタトロン(87)	ミカエル	ウリエル	ラファエル	ガブリエル	—	—	永劫Rank MAX
	アリス(56)	リリム	ピクシー	ナタタイシ	ナルキッソス	—	—	—
	ギリメカラ(42)	グルル	ランダ	ヴェータラ	ターラカ	—	—	—
	リリス(61)	リリム	ヴェータラ	インキュバス	サキュバス	—	—	完成任务No48
	ジャアクフロスト(34)	キングフロスト	ジャックフロスト	ジャックランタン	クイーンメイブ	—	—	—
	アラハバキ(60)	オオクニヌシ	オモイカネ	タケミナカタ	キクリヒメ	—	—	隐者Rank MAX
5身	だいそうじょう(53)	ミトラ	アラミタマ	クシミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	—	—
	アティス(67)	イヌガミ	タケミナカタ	オルトロス	ヴァスキ	ウベルリ	—	刑死者Rank MAX
	サンダルフォン(74)	ガルーダ	スザク	ヤタガラス	グルル	ホルス	—	月Rank MAX
	ルシファー(89)	ルシフェル	サタン	ベルゼブブ	アバドン	サマエル	—	—
	マーラ(77)	インキュバス	モト	パズス	クヴァンダ	アティス	—	—
6身	スサノオ(76)	オルフェウス	レギオン	オセ	ジャアクフロスト	デカラビア	ロキ	愚者Rank MAX
	アスラおう(85)	ヤタガラス	ケツアルカトル	ジャターユ	ホルス	スパルナ	ヴィシュヌ	太阳Rank MAX
	ベルゼブブ(81)	バアル・ゼブル	インキュバス	サキュバス	パズス	リリス	アバドン	恶魔Rank MAX
	タナトス(64)	グール	ペイルライダー	ロア	サマエル	モト	アリス	死神Rank MAX
	オルフェウス・改(90)	タナトス	アスラおう	シュウ	メタトロン	ルシフェル	メサイア	全Commu Rank MAX

Persona全书

Persona全书中记载着玩家曾经得到过的所有Persona，当玩家每获得一只Persona时，该Persona会自动被登录到Persona全书之中。打开Persona全书我们不仅能查看Persona的情报，还可以通过花费金钱直接购买Persona。玩家在培养了Persona之后，可以打开全书选择"Persona全书に登录する"来更新全书里的资料，这样今后就可以直接买到经过培养的Persona了。不过要注意，Persona的等级越高价格也就越贵。





受胎

合成特定的Persona时，玩家有时会发现合出的Persona名字右侧有一个爱心图案，这表示该Persona成功受胎。若遇到这种情况的话，只要继续培养这只Persona使其成长，到一定程度后它就会送装备道具给玩家。在满月、新月，或是满月新月的前后一天进行合体的话，合体时Persona的受胎率会是平时的两倍。



战斗指南

战斗指令

アタック：使用目前装备的武器进行物理攻击，根据装备武器的不同，物理攻击也分为斩击属性、打击属性等等。

スキル：通过消耗SP或是HP，来发动目前所装备的Persona拥有的技能。

アイテム：使用道具。

作战：更改同伴的作战方式，若把同伴的作战改成“直接指示する”，就可以直接操纵他们。

ペルソナ：查看或更换装备的Persona，每回合行动时只能更换一次。

防御：进行防御动作，即使遭到拥有克制自己的属性的攻击，也不会陷入倒地状态。

逃走：从战斗中逃离，有失败的可能。

身体状态

打开菜单查看角色状况时，玩家会看到角色名字右侧有一个小头像以及“普通”或是“疲劳”等字样，这表示着角色当前的身体状态。在塔耳塔洛斯长时间探险后角色的身体状态就会变差，另外，触发了满月事件进行BOSS战之后状态也会变成“疲劳”。进入疲劳状态后若再不休息，就会感冒（风邪）。

角色们的身体状况会影响到战斗的能力，疲劳和感冒会让角色的攻击、防御力降低，并偶尔会出现倒地后无法站起等状况。反之如果是最佳状态“绝好调”的话，攻击力、防御力、会心一击成功率等都会有所提升。想要恢复身体状况或是变成“绝好调”的话，只要早点回到房间点击床，选择休息好好睡上一觉就可以了。上课时偶尔会出现选项“目を闭じますか”，如果选择“闭じます”的话身体状况也会变好，不过会失去一次增加学力的机会。

属性相克和总攻击

能否灵活运用各种属性攻击，是取胜的关键。使用克制对手的属性进行攻击的话，被打中的敌人头上会出现“Weak”字样，同时会陷入倒地状态，发动攻击的角色可以获得一次额外行动机会。在敌人倒地的时候，若再用相克属性对其进攻的话，敌人就会陷入气绝状态，一个回合内无法行动。注意，如果敌人已经处于倒地状态的话，此时即使用相克属性打出“Weak”，角色也无法获得额外行动的机会，只有对非倒地的敌人打出“Weak”才行。

在战斗中若成功让所有的敌人都陷入倒地状态的话，同伴就会建议玩家发动“总攻击”，按下圈键即可发动。发动总攻击后场上所有能够行动的同伴都会冲上去对敌人进行围殴，总攻击是万能属性的集体攻击，能给大部分敌人造成巨大伤害。



▲在战斗中，按下L键后可以选择想要分析的敌人，选中后经过一段时间就能够得到敌人的资料，接下来玩家就可以有针对性地进攻。

技能变化

Persona升级的时候，它们自身拥有的技能有一定几率会发生变化。此时会有选项询问玩家“是否要让XX技能变化”，选择同意的话该技能就会变成其他的技能，至于究竟变成什么完全是随机的，变化后无法再还原。如果主力技能发生变化的话建议玩家不要轻易同意，如果变成一个没用的技能就亏了。

技能卡片

PSP移植版新增加了一种非常方便的道具——技能卡片，当玩家的Persona提升到一定等级后即可获得对应的技能卡片，使用在Persona身上就可以让它们学会卡片上的技能，这让Persona的培养变得更加自由。注意每个Persona最多只能掌握8个技能，超过8个的情况下玩家需要选择多余的丢弃。

LV	阿卡纳	Persona	技能卡片(获得所需LV)
1	愚者	オルフェウス	アギ(3)
2	恋爱	ピクシー	ディア(4)
3	女教皇	アプサラス	ブフ(4)
4	正义	エンジェル	ガル(5)
5	魔术师	ネコマタ	バリゾーゴン(11)
6	战车	アラミタマ	ラクカジャ(10)
6	恋爱	アルプ	チャームディ(9)
7	法王	オモイカネ	プルトディ(11)
7	皇帝	フォルネウス	タルカジャ(8)
8	恶魔	リリム	ムド(12)
8	魔术师	ジャックフロスト	冰结ブースタ(14)
9	隐者	ヨモツシコメ	タルンダ(12)
9	战车	キマイラ	ソニックパンチ(13)
10	刑死者	イヌガミ	ジオ(13)
10	正义	アークエンジェル	ハマ(11)
11	刚毅	ヴァルキリー	パワースラッシュ(16)
11	女教皇	ユニコーン	ディア(12)
12	节制	ニギミタマ	リカーム(17)
12	愚者	スライム	マハラギ(17)
13	恋爱	タムリン	月影(20)
13	法王	ベリス	アギ(17)
14	战车	ゾウチョウテン	コーチング(19)
14	魔术师	ジャックランタン	ヤケクソブースタ(18)
15	月	グルル	ローグロウ(18)
15	皇帝	オベロン	マハジオ(19)
16	刚毅	ラクシャーサ	ジオンガ(21)
16	正义	プリンシパリティ	メディア(20)
17	运命	フォルトゥナ	マハガル(21)
17	隐者	ナーガ	二连牙(18)
18	恶魔	モコイ	デビルスマイル(20)
18	死神	グール	マハムド(22)
19	战车	アレス	月影(19)
19	星	ネコショウグン	治愈促进・小(23)
20	恋爱	ナルキッソス	デクンダ(25)
20	魔术师	カハク	火炎ブースタ(25)
21	刑死者	タケミナカタ	デカジャ(27)
21	女教皇	ハイピクシー	ブフーラ(25)
22	节制	ミトラ	マハブフ(24)
22	愚者	レギオン	アサルトダイブ(23)
23	刚毅	ティターン	电光石火(28)
23	运命	エンプーサ	ガルーラ(28)
24	恶魔	ヴェータラ	キルラッシュ(27)
24	死神	ペイルライダー	残影(26)
24	皇帝	タケミカヅチ	电击ブースタ(31)
25	隐者	ラミア	アギラオ(29)
25	正义	パワー	マハンマ(28)
26	月	ヤマタノオロチ	マハブフ(29)
26	法王	シーサー	疾风斩(27)
27	恋爱	クイーンメイブ	ラクンダ(30)
27	女教皇	サラスヴァティ	ポズムディ(30)
28	刑死者	オルトロス	刚杀斩(34)
28	魔术师	サティ	メディア(32)
28	星	セタンタ	チャージ(34)
29	节制	ゲンブ	ラクカジャオート(33)
29	刚毅	ジコクテン	暗からの大生还(35)
29	运命	クシミタマ	疾风ブースタ(35)
30	太阳	ヤタガラス	ミドルグロウ(35)
30	战车	オオミツヌ	タルカジャオート(34)
30	皇帝	キングフロスト	マハブフーラ(37)
31	塔	エリゴール	マハラギオン(35)
31	死神	ロア	ジオンガ(36)
32	隐者	モスマン	淀んだ吐息(34)
32	正义	ヴァーチャー	ハマオン(38)
33	法王	フラロウス	スクカジャオート(38)
33	女帝	リャナンシー	ディアラマ(37)
34	恶魔	インキュバス	吸魔(38)
34	魔术师	オロバス	疾风ガードキル(38)
34	愚者	ジャアクフロスト	マハラクンダ(39)
35	女教皇	ガンガー	ディアラマ(40)
36	节制	セイリュウ	マハガルーラ(40)
36	皇帝	ナーガラジャ	ミリオンシュート(42)
37	死神	サマエル	ムドオン(44)
37	刚毅	ハヌマーン	カウンタ(40)
37	战车	ナタタイシ	金刚发破(42)
38	刑死者	ヴァスキ	ダブルシュート(42)
38	运命	クロト	メパトラ(43)
38	隐者	ターラカ	デッドエンド(44)
39	星	ナンディ	マハガルーラ(43)
39	恋爱	サキミタマ	メディラマ(45)
40	塔	クー・フーリン	暗からの生还(45)
40	魔术师	ランダ	マハタルンダ(45)
41	法王	トート	マハジオンガ(47)
42	月	ギリメカラ	光からの大生还(49)
42	正义	ドミニオン	ハマブースタ(42)
43	太阳	ケツアルカトル	ミドルグロウ(46)
43	恶魔	サキュバス	火炎ガードキル(47)
43	战车	コウモクテン	ヘビーカウンタ(48)
44	节制	オオクニヌシ	アドバイス(50)
44	隐者	クラマテング	バスタアタック(49)

LV	阿卡纳	Persona	技能卡片(获得所需LV)
44	愚者	オセ	胜利の息吹(50)
45	死神	モト	ムドブースタ(53)
45	运命	ラケシス	リカーム(48)
46	刚毅	ナラシンハ	チャージ(50)
46	皇帝	キングー	ウィルスブレス(51)
47	法王	ホクトセイクン	电击ガードキル(53)
47	女教皇	パールヴァティ	ブフダイン(54)
48	月	ディオニュソス	ヒートウェイブ(48)
48	刑死者	ウベルリ	ギガンフィスト(53)
48	恋爱	ティターニア	冰结ハイブースタ(55)
49	星	キウン	マッドアサルト(55)
50	隐者	ネビロス	メギド(56)
50	女帝	ヤクシニー	セクシーダンス(52)
50	愚者	デカラビア	マハラクカジャ(56)
51	节制	スザク	マハスクカジャ(56)
51	正义	ソロネ	マハンマオン(58)
52	恶魔	パズス	ガルダイン(58)
52	皇帝	バロン	毒防御(56)
52	魔术师	スルト	アギダイン(60)
53	战车	トール	ジオダイン(61)
53	法王	だいそうじょう	ディアラハン(59)
53	女教皇	キクリヒメ	气功・小(57)
54	刑死者	ヘカトンケイル	リカームドラ(61)
54	运命	アトロポス	コンセントレイト(59)
55	太阳	ジャターユ	ハイグロウ(59)
55	刚毅	カーリー	レボリューション(60)
56	死神	アリス	ムドブースタ(63)
56	隐者	クヴァンダ	火炎ハイブースタ(58)
57	节制	ビャッコ	ジオダイン(64)
57	皇帝	オーディン	电击ハイブースタ(66)
57	女帝	ラクシュミ	冰结ガードキル(59)
58	月	チェルノボグ	利剑乱舞(64)
58	星	ガネーシャ	疾风ハイブースタ(65)
58	愚者	ロキ	ガルダイン(66)
59	审判	アヌビス	マハムドオン(66)
59	刚毅	ジークフリード	ハイパーカウンタ(67)
59	正义	メルキセデク	マハタルカオート(68)
60	塔	ビシャモンテン	ディアラハン(66)
60	刑死者	ヘルズエンジェル	食いしばり(66)
60	隐者	アラハバキ	烈风波(67)
61	恶魔	リリス	マハジオダイン(67)

LV	阿卡纳	Persona	技能卡片(获得所需LV)
61	恋爱	ラファエル	マハラクカオート(68)
62	运命	ノルン	治愈促进・大(70)
62	女帝	ハリティー	ブフダイン(69)
63	永劫	ウリエル	Deathバウンド(67)
63	太阳	ホルス	マハスクカオート(68)
64	节制	ユルング	メディアラハン(72)
64	死神	タナトス	メギドラ(73)
64	女教皇	スカアハ	アムリタ(73)
65	审判	トランペッター	マハブフダイン(72)
65	星	ガルーダ	アローシャワー(71)
66	月	セト	アギダイン(73)
66	法王	コウリュウ	サマリカーム(74)
67	塔	セイテンタイセイ	体调不良醉拳(72)
67	刑死者	アティス	不屈の斗志(76)
68	恶魔	アバドン	打击吸收(75)
68	恋爱	キュベレ	刹那五月雨击(76)
69	永劫	ニーズホッグ	贯通吸收(76)
69	女帝	ガブリエル	暗反射(76)
70	太阳	スパルナ	マハガルダイン(77)
70	星	カルティケーヤ	电击吸收(77)
71	月	バアル・ゼブル	マハラギダイン(78)
72	审判	ミカエル	マハブフダイン(77)
73	塔	マサカド	五月雨斩り(78)
74	月	サンダルフォン	アカシャアーツ(82)
74	女帝	マザーハーロット	バステブースタ(79)
75	永劫	アナンタ	疾风吸收(83)
76	愚者	スサノオ	空间杀法(85)
77	塔	マーラ	マララギダイン(86)
78	太阳	ヴィシュヌ	メシアライザー(87)
78	星	サトゥルヌス	冰结吸收(85)
79	审判	サタン	光反射(87)
80	永劫	アタバク	ブレイブザッパー(88)
80	女帝	スカディ	火炎吸收(88)
81	恶魔	ベルゼブブ	イノセントタック(88)
82	塔	シヴァ	プララヤ(89)
84	女帝	アリラト	マカラカーン(91)
85	太阳	アスラおう	不动心(93)
86	塔	シュウ	武道の素养 (94)
87	永劫	メタトロン	ゴッドハンド(95)
88	星	ルシフエル	斩击吸收(96)
89	审判	ルシファー	魔术の素养 (97)
90	审判	メサイア	メギドラオン(99)
90	愚者	オルフェウス・改	胜利の雄たけび(99)

Shuffle Time

战斗取胜后，画面上有时会出现Shuffle Time字样，这是一种额外奖励。玩家可以从出现在画面上的牌中抽出一张，以获得经验增加、金钱、武器等各种奖励。偶尔会有拥有骷髅头像的卡片出现，若不小心抽中的话，敌人"死神"的到来就会加快。



Persona	获得卡上画的Persona
コイン	获得金钱奖励
ソード	获得武器
ワンド	经验值增加
カップ	回复HP
ブランク	无奖励
死神	死神会更快到来

塔耳塔洛斯（タルタロス）

只在影时间出现的神秘之塔——塔耳塔洛斯是一个二百多层的迷宫，这个迷宫的地形是自动生成的，每次进入时内部构造都会发生变化。每隔5～10层左右就会遇到一个BOSS，BOSS附近基本都会有传送装置，启动该装置即可回到迷宫入口进行回复和记录，下一次进入迷宫时就可以通过传送装置接着之前的进度继续探险。

虽然迷宫有二百多层，不过最初能够探索的区域是受到限制的，可探索区域会随着主线剧情的发展而增加。探索时要注意一点，那就是不要在同一个楼层逗留太久，否则游戏中极强的敌人之一"死神"就会出现在该层，玩家一不小心就会被其全灭。



队长指令

在迷宫中探险时，可以按下方块键并选择解散队伍，让同伴们分散开来探索。同伴们会在迷宫内寻找传送点、开宝箱、与敌人战斗或是寻找通往下一层的楼梯，同伴找到楼梯后会询问玩家是否前进，选择是即可自动前往下一层，来到下层后队伍成员会重新集合。

分散开的同伴有时会与敌人发生战斗，玩家可以中途加入战斗，也可以让同伴们自己解决。不过如果同伴等级不高的话，单独作战很难取胜。

塔耳塔洛斯情报

日期	内容
4月21日	1F～16F解禁，21日当天只能在2F探索。
5月10日	17F～40F解禁
6月13日	41F～64F解禁
7月9日	65F～89F解禁
8月9日	90F～114F解禁
9月10日	115F～139F解禁
10月6日	140F～164F解禁
11月6日	165F～214F解禁
1月1日	215F～254F解禁
1月31日	255F～263F解禁

世俗の庭テベル(2F～16F)

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	万	光	暗	出现楼层
1	？？？	宝物の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	2F～
2	魔术师	臆病のマーヤ	67	15	—	—	—	弱	—	—	—	—	—	—	2F
2	魔术师	臆病のマーヤ	42	13	—	—	—	弱	—	弱	弱	—	—	—	2F～
3	女教皇	残酷のマーヤ	50	21	—	—	—	耐	弱	弱	弱	—	—	—	2F～
3	女教皇	嗫くティアラ	46	24	—	—	—	耐	弱	—	弱	—	—	—	2F～
4	魔术师	マジックハンド	52	24	—	—	—	弱	耐	—	—	—	—	—	2F～
5	恋爱	狂爱のクビド	51	32	—	—	—	—	弱	—	耐	—	—	—	6F～
6	法王	トランスツインズ	62	36	—	—	—	弱	弱	耐	—	—	—	—	10F～
7	皇帝	死甲虫	163	76	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	—	6F～

BOSS

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	万	光	暗	出现楼层
?	女帝	ヴィーナスイーグル	?	?	—	—	弱	吸	—	—	无	—	无	无	5F
?	魔术师	ダンシングハンド	?	?	—	弱	—	耐	耐	耐	耐	—	无	无	10F
?	战车	バスタードライブ	?	?	无	反	无	—	—	—	—	—	无	无	14F

奇颜の庭アルカ(17F～64F)

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	？？？	财宝の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	17F～
9	女教皇	叹くティアラ	111	64	—	—	—	无	弱	—	—	—	—	17F～
9	隐者	ブラックレイヴン	92	46	—	—	—	无	—	弱	耐	—	—	17F～
10	正义	炎と冰のバランサー	112	50	—	—	—	耐	耐	弱	弱	—	—	17F～
10	刚毅	ハンドルアニマル	148	59	—	—	耐	—	—	—	—	弱	弱	17F～
11	女帝	虚荣のマーヤ	125	62	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	17F～
12	隐者	ファントムメイジ	121	64	—	—	—	耐	—	—	—	弱	无	17F～
15	战车	リングフォート	399	183	耐	—	耐	—	—	弱	弱	—	—	17F～
11	恋爱	ソウルダンサー	146	72	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	17F～
19	刚毅	钢铁のギガス	202	81	—	耐	—	—	—	弱	—	弱	—	17F～
18	隐者	スマッシュレイヴン	160	78	—	—	—	吸	弱	—	耐	—	—	21F～
11	魔术师	笑うテーブル	105	71	—	—	耐	弱	无	—	—	—	—	21F～
13	魔术师	ダンシングハンド	88	46	—	—	—	弱	无	—	—	—	—	26F～
14	女帝	ヴィーナスイーグル	100	46	—	—	—	耐	弱	—	耐	—	—	26F～
15	女教皇	伪りの圣典	115	59	—	—	—	—	—	弱	无	—	—	26F～
17	隐者	ファントムマスター	158	90	—	—	—	—	—	—	弱	—	—	41F～
17	正义	雷と风のバランサー	172	85	—	—	—	弱	弱	反	反	—	—	41F～
18	运命	ブロンズダイス	183	78	—	无	—	—	—	弱	—	—	—	41F～
19	皇帝	金刚虫	549	234	耐	—	无	—	—	弱	—	—	—	41F～
20	皇帝	傲慢のマーヤ	132	65	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	41F～
20	恋爱	嫉妒のクビド	139	79	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	41F～
27	恋爱	情欲の蛇	214	105	—	—	—	—	弱	—	吸	—	—	41F～
23	刚毅	スレイブアニマル	176	74	—	—	—	弱	—	—	—	—	—	48F～
23	女帝	ダークイーグル	132	65	—	—	—	—	—	弱	无	—	—	48F～
21	女教皇	狂气の圣典	119	68	—	—	—	—	吸	—	—	无	弱	48F～
21	魔术师	泣くテーブル	170	97	—	—	—	无	弱	—	—	—	—	48F～
22	魔术师	キリングハンド	185	91	—	—	—	弱	无	—	—	—	耐	48F～

BOSS

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	魔术师	泣くテーブル	?	?	—	无	—	吸	弱	—	—	—	—	25F
?	女帝	变容の雕像	?	?	—	—	—	—	—	—	无	—	—	36F
?	皇帝	黄金虫	?	?	耐	—	—	—	无	弱	—	—	—	47F
?	皇帝	不屈の骑士	?	?	—	—	—	—	—	—	吸	—	—	59

无骨の庭ヤバザ(65F～114F)

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	？？？	至高の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	65F～
27	女教皇	沉默の圣典	176	100	—	—	—	弱	吸	—	耐	—	—	65F～
27	恋爱	情欲の蛇	214	105	—	—	—	—	弱	—	吸	—	—	65F～
26	法王	キラーツインズ	192	109	—	—	—	弱	—	无	—	—	—	65F～
26	女帝	生成の雕像	181	103	—	—	—	—	—	—	反	无	弱	65F～
26	法王	怠情のマーヤ	202	99	—	—	弱	—	—	耐	—	—	—	65F～
27	法王	教条の塔	198	112	—	—	—	无	—	无	—	无	—	65F～
28	战车	マッハフォート	241	102	无	—	无	—	—	弱	弱	—	—	65F～
30	皇帝	征服の骑士	765	375	无	—	—	—	—	—	—	弱	—	65F～
34	战车	ワイルドドライブ	246	105	耐	耐	耐	—	—	弱	—	—	—	65F～
28	恋爱	偏爱のクピド	203	116	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	78F～
29	皇帝	黄金虫	217	92	—	—	—	—	无	—	弱	—	—	78F～
29	女帝	ジュピターイーグル	191	94	—	—	—	—	—	弱	吸	—	—	78F～
30	恋爱	ライフダンサー	219	108	—	耐	—	—	—	—	—	—	弱	79F～
40	皇帝	凯旋の骑士	269	132	耐	耐	耐	—	—	吸	弱	—	—	90F～
32	正义	正义の剑	240	118	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	90F～
32	恋爱	里切りのマーヤ	208	102	—	—	—	—	弱	—	耐	—	—	90F～
33	隐者	アイスレイヴン	230	113	—	—	—	弱	耐	—	耐	—	—	90F～
33	运命	精神のダイス	223	223	—	—	—	耐	耐	弱	耐	—	—	90F～
34	魔术师	ゴッドハンド	238	136	—	—	—	—	吸	—	—	无	弱	99F～
35	女教皇	叫ぶティアラ	242	138	—	—	—	吸	弱	—	—	无	弱	102F～
36	隐者	ファントムロード	219	124	—	—	—	无	—	—	—	弱	反	99F～
36	刚毅	激震のギガス	246	105	—	耐	—	耐	—	耐	弱	弱	—	99F～
37	刑死者	力のヘカトンケイル	807	396	—	—	—	—	吸	—	—	耐	—	99F～
38	刑死者	ミノタウロス四号	792	420	—	—	—	弱	耐	—	—	—	—	99F～
1	？？？	至高の手	100	100		—	—	—	—	—	—	—	—	73F～

BOSS

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
29	刚毅	激震のギガス	500	500	—	—	—	无	—	—	弱	—	—	72F
34	法王	狂信の塔	2000	500	—	—	—	反	反	反	—	—	—	85F
38	魔术师	マジカルマグス	700	700	—	—	—	弱	吸	—	—	—	—	98F
40	恋爱	クラリスダンサー	1700	500	—	—	—	耐	—	耐	无	—	—	110F

豪奢の庭ツイア(115F～164F)

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	？？？	全盛の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	115F～
39	战车	挫折のマーヤ	279	137	—	耐	—	—	—	弱	弱	—	—	115F～
39	女帝	维持の雕像	252	143	—	—	—	弱	—	—	无	—	—	115F～
40	法王	青のシジル	260	148	—	—	—	—	吸	—	—	—	弱	115F～
40	皇帝	凯旋の骑士	269	132	耐	耐	耐	—	—	吸	弱	—	—	115F～
41	女教皇	静寂のマリア	247	140	—	—	—	无	—	—	—	反	弱	115F～
41	战车	キラードライブ	311	132	—	反	—	—	—	—	—	弱	—	115F～
46	战车	魔弹の炮座	1008	426	—	无	无	—	—	弱	—	—	—	115F～
54	刚毅	白狼の武者	317	134	—	—	—	—	—	—	—	弱	弱	115F～
42	女教皇	蠢くティアラ	176	100	—	—	—	无	弱	—	—	—	—	123F～
42	法王	Deathツインズ	260	148	—	弱	—	—	—	吸	—	反	—	123F～
43	魔术师	マジカルマグス	242	138	—	—	—	弱	无	—	—	—	—	123F～
43	女帝	イデアマザー	252	143	—	—	—	—	耐	弱	无	—	弱	126F～
45	战车	ブレイブフォート	307	130	—	—	—	吸	弱	—	—	—	—	123F～
47	刚毅	本性のマーヤ	288	141	无	无	无	弱	弱	弱	弱	—	—	140F～
47	女教皇	解放のマリア	290	165	—	—	—	无	弱	—	反	—	—	140F～
48	运命	时の沙时计	292	144	弱	弱	弱	反	反	反	反	—	—	140F～
48	正义	均衡の巨人	296	146	耐	耐	耐	—	弱	反	—	—	—	140F～
49	隐者	Deathサーチャー	277	158	—	—	—	无	—	—	—	弱	反	140F～
58	战车	真红の炮座	363	154	反	无	—	耐	—	弱	—	—	—	140F～
49	皇帝	ヘビーキャッスル	269	132	—	—	—	—	—	无	弱	—	—	147F～
50	女帝	育成の雕像	294	167	—	弱	—	—	—	—	吸	—	—	147F～
51	正义	审判の剑	296	146	耐	—	耐	—	—	—	弱	—	—	147F～
52	魔术师	ワンダーマグス	290	165	—	—	—	弱	反	—	—	无	弱	151F～
53	女帝	スカルプマザー	294	167	—	—	—	—	无	弱	吸	无	弱	151F～
55	刑死者	ミノタウロス三号	1026	504	—	无	—	—	反	—	—	—	—	151F～
56	刑死者	豪腕のキュクロプス	301	148	—	—	—	弱	吸	—	—	—	—	151F～

BOSS

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	战车	魔弾の炮座	?	?	—	—	—	无	弱	无	—	无	—	122F
?	魔术师	眠るテーブル	?	?	—	无	—	—	—	—	—	—	—	135F
?	皇帝	地狱の骑士	?	?	—	—	—	—	—	吸	—	无	无	146F
?	刚毅	神话のギガス	?	?	—	反	无	吸	—	—	—	无	无	160F

焦炎の庭ハラバ(165F～214F)

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	???	荣华の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	165F～
53	运命	误算のマーヤ	338	166	—	—	—	无	弱	弱	—	—	—	165F～
56	法王	破戒の塔	302	172	—	—	—	弱	耐	吸	—		—	165F～
57	刚毅	皆传の武者	363	154	耐	耐	耐	—	—	—	—	弱	—	165F～
57	刚毅	フォースアニマル	367	456	—	—	—	—	—	—	—	弱	反	165F～
56	法王	クレイジーツインズ	302	172	—	—	—	弱	—	反	—	无	弱	165F～
58	战车	真红の炮座	363	154	反	无	—	耐	—	弱	—	—	—	165F～
63	女教皇	破坏のマリア	335	191	—	—	—	吸	弱	—	—	弱	反	165F～
61	皇帝	パワーキャッスル	314	15	—	—	—	耐	—	无	弱	—	—	181F～
59	恋爱	爱欲の蛇	326	160	—	—	弱	—	—	—	无	弱	弱	181F～
59	战车	バトルフォート	359	152	—	—	—	—	—	—	—	无	—	181F～
58	恋爱	博爱のクピド	306	174	—	弱	—	—	无	—	—	—	—	181F～
60	皇帝	地狱の骑士	314	154	无	—	无	—	—	反	弱	—	—	181F～
61	法王	赤のシジル	306	174	—	—	—	吸	弱	—	—	无	—	181F～
66	刑死者	血のヘカトンケイル	910	564	—	—	—	—	—	—	—	—	弱	181F～
61	隐者	贪欲のマーヤ	334	164	—	—	—	弱	—	—	—	—	—	191F～
61	魔术师	怒るテーブル	238	136	弱	—	—	—	无	—	弱	—	—	191F～
62	运命	咒いのダイス	342	168	耐	耐	耐	—	—	—	弱	—	无	191F～
62	隐者	フェイトサーチャー	338	166	—	—	弱	无	无	无	无	弱	反	191F～
63	女帝	ピスティルマザー	339	193	—	—	—	—	反	弱	反	—	—	191F～
70	刚毅	斗魂のギガス	409	174	耐	耐	耐	—	—	—	弱	—	—	191F～
64	正义	判决の剑	346	169	耐							无	弱	202F～
64	运命	アイアンダイス	259	110	耐	耐	耐	—	—	弱	—	—	—	202F～
65	魔术师	インテリマグス	335	191	—	—	—	弱	吸	—	—	—	—	202F～
65	运命	恒久の沙时计	342	185	弱	—	弱	无	无	无	无	—	—	202F～210F
66	正义	平衡の巨人	346	169	耐	耐	—	—	弱	无	无	—	—	202F～
66	刑死者	狂气のキュクロプス	349	172	—	—	—	耐	无	—	—	弱	—	202F～

BOSS

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	正义	判决の剑	?	?	—	—	—	—	—	吸	—	无	无	171F
?	正义	平衡の巨人	?	?	无	—	—	耐	—	—	耐	无	无	180F
?	隐者	ファントムキング	?	?	—	—	—	—	—	—	—	反	无	190F
?	恋爱	ロイヤルダンサー	?	?	—	—	—	—	—	—	—	无	无	201F
?	运命	天罚のダイス	?	?	—	—	—	无	无	无	无	反	无	211F

忧郁の庭アダマ(215F～254F)

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	???	荣光の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	215F～
65	正义	偏见のマーヤ	383	188	—	—	—	弱	—	耐	—	—	—	215F～
65	隐者	アメンティレイヴン	356	203	—	—	—	反	—	弱	耐	—	—	215F～
66	战车	スロータードライブ	400	170	—	—	—	—	—	弱	—	—	—	215F～
66	运命	死のダイス	379	186	—	—	—	无	弱	—	反	耐	耐	215F～
67	法王	绿のシジル	343	195	—	—	—	弱	—	吸	—	反	—	215F～
68	皇帝	Deathキャッスル	1170	573	—	—	—	—	无	吸	弱	反	反	215F～
70	刚毅	怨念の武者	405	172	—	—	—	弱	—	—	—	—	—	215F～
67	运命	シルバーダイス	379	186	无	无	无	—	—	—	—	弱	弱	229F～
68	正义	光と暗のバランサー	386	190	耐	—	—	—	—	弱	耐	无	无	229F～
69	正义	断罪の剑	386	190	耐	—	—	—	弱	反	—	—	—	229F～
69	恋爱	ロイヤルダンサー	364	179	—	—	—	—	—	—	反	无	无	229F～
71	运命	无限の沙时计	383	188	—	—	—	无	弱	—	反	—	—	229F～
71	刑死者	ミノタウロス贰号	1200	588	耐	耐	耐	—	无	—	—	—	弱	229F～
88	魔术师	グランドマグス	432	246	—	无	—	弱	反	—	—	反	反	229F～
89	女教皇	狂暴のマリア	435	247	—	—	反	反	—	—	无	弱	反	229F～
70	刑死者	牺牲のマーヤ	390	191	—	—	—	—	无	弱	—	—	—	237F～
72	女教皇	怒りの圣典	247	140	—	—	—	弱	反	—	吸	—	—	237F～
73	运命	プラチナダイス	439	216	耐	耐	耐	无	无	弱	无	—	—	237F～
73	皇帝	帝王虫	459	194	无	弱	无	—	—	—	—	—	—	237F～
74	女帝	エターナルイーグル	410	202	—	—	—	—	—	吸	吸	反	弱	237F～

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
74	刑死者	ミノタウロス壹号	1230	606	耐	耐	耐	弱	—	—	—	反	弱	237F～
75	恋爱	肉欲の蛇	361	177	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	237F～
75	战车	邪恶の炮座	405	172	反	反	反	耐	—	弱	—	—	—	237F～
76	刚毅	ネメアンアニマル	409	174	—	—	—	弱	—	—	—	—	弱	237F～
77	刑死者	魔のヘカトンケイル	1260	618	弱	弱	弱	反	反	反	反	反	反	237F～
77	正义	调和の巨人	390	191	—	无	反	—	弱	反	反	—	—	237F～
78	刑死者	愤怒のキュクロプス	397	195	吸	—	—	吸	—	—	—	—	—	237F～
76	隐者	ノーブルサーチャー	375	184	—	—	—	反	—	—	弱	反	反	245F～

BOSS

LV	アルカナ	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	隐者	ノーブルサーチャー	?	?	—	—	—	—	—	—	—	无	无	220
?	恋爱	肉欲の蛇	?	?	—	—	—	耐	—	耐	耐	无	无	228
?	正义	全能のバランサー	?	?	—	—	—	—	—	—	—	无	无	236
?	刑死者	愤怒のキュクロプス	?	?	耐	耐	—	耐	—	无	—	无	无	244
?	刑死者	哀のヘカトンケイル	?	?	吸	吸	—	吸	吸	吸	吸	无	无	252

任务

从4月30日起与特奥多亚或伊丽莎白交谈即可接受任务，玩家最多可以同时接受三件任务，在限定时间内完成即可获得奖励，玩家也可以中途取消任务，不过需要支付违约金。注意，任务中有很多是要求玩家去收集敌人掉落的物品，不少物品只有在玩家已经接受任务的情况下才会掉落。

编号、任务名	委托内容	期限	报酬	出现日期、出现条件
1.甲虫の外壳を1つ入手せよ	打倒6～15层出现的死甲虫，获得“甲虫の外壳”	5月7日	12000	4月30日
2.人工岛计画文书を入手せよ	前往テベル区域的最上层获得“人工岛计画文书01”	5月7日	宝玉轮	4月30日
3.マッスルドリンコが饮んでみたい	去药店购买一个“マッスルドリンコ”	5月7日	男：ダークジャケット，女：アンゴラニット	4月30日
4.古びたランタンを3つ入手せよ	打倒17～24层出现的ファントムメイジ，获得3个“古びたランタン”	6月6日	ウムギウォーター×3	5月10日
5.人工岛计画文书を入手せよ・その2	获得アルカ区域中层的“人工岛计画文书02”	6月6日	技能卡片“リカーム”	5月10日
6.ディアを持つジャックフロストを创造せよ	合成一只能够使用ディア的ジャックフロスト	—	ハイレグアーマー	5月10日
7.铅のメダルを1つ入手せよ	打倒テベル区域出现的稀有怪“宝物の手，获得“铅のメダル”	—	おもちゃの弓	5月10日
8.タルカジャを持つヴァルキリーを创造せよ	合成一只能够使用タルカジャ的ヴァルキリー	—	墨色の布	完成6号任务
9.铜制のコマを5つ入手せよ	打倒41～46层出现的ブロンズダイス，获得5个“铜制のコマ”	7月5日	シグマドライブ	6月13日
10.黑蛇のウロコを3つ入手せよ	打倒アルカ区域出现的赤情欲の蛇，获得3个黑蛇のウロコ	7月5日	46000	6月13日
11.人工岛计画文书を入手せよ・その3	获得アルカ区域最上层的“人工岛计画文书03”	7月5日	50000	6月13日
12.遮光器土偶を1つ入手せよ	用2个ターコイズ在古董屋交换一个遮光器土偶	—	美鹤私服(冬)	6月13日
13.不气味な巨大人形を入手せよ	前往化学实验室获得“人体模型”	—	男：包丁传说、女：ビームナギナタ	6月13日
14.钢のメダルを1つ入手せよ	打倒“アルカ区域”出现的稀有怪“财宝の手”，获得钢のメダル	—	钉バット	完成7号任务
15.LV17以上のオベロンを创造せよ	创造一个等级为17以上的オベロン	—	真田私服(冬)	完成8号任务
16.剧药を持ってきて	疲劳或感冒时，到学校保健室拿药	—	アムリタソーダ×3	完成12号任务
17.学校にちなんだ音乐CDが欲しい	在学校2楼放送室获得“月光音头のCD”	—	男：ラグランTシャツ女：オレンジカットソー	完成13号任务 7月8日
18.偶像の欠片を5つ入手せよ	打倒65～77层出现的生体の像，获得5个“偶像の欠片”	8月4日	大地シール	7月8日

编号	委托内容	期限	报酬	出现日期、出现条件
19.汚れた歯车を3つ入手せよ	打倒ヤバザ区域出现的ワイルドドライブ，获得3个"汚れた歯车"	8月4日	ワイトオブキング×2	7月8日
20.人工島計画文书を入手せよ・その4	获得ヤバザ区域中层的"人工岛计画文书04"	8月4日	技能卡片"逃走加速"	7月8日
21.ブロンズメダルを1つ入手せよ	打倒ヤバザ区域的稀有怪至高の手，获得ブロンズメダル	-	男：パイプ，女：ラクロススティック	完成14号任务
22.マハラギを持つヴェータラを创造せよ	创造一只拥有マハラギ的ヴェータラ	-	お果子の键	完成15号任务
23.斩击见切りを持つオルトロスを创造せよ	创造一只拥有斩击见切り的オルトロス	-	ゆかり私服(冬)	完成22号任务
24.ティアラの银发を5つ入手せよ	打倒102～113层出现的"叫ぶティアラ"，获得5个ティアラの银发	9月3日	御卵×2	8月8日
25.骑士の手纲を4つ入手せよ	打倒ヤバザ区域出现的"凯旋の骑士"，获得4个"骑士の手纲"	9月3日	晓の具足	8月8日
26.人工岛计画文书を入手せよ・その5	获得ヤバザ区域最上层的"人工岛计画文书05"	9月3日	120000	8月8日
27.プラチナウォッチを1つ入手せよ	去武具店购入一个プラチナウォッチ	-	美鹤私服(夏)	完成16号任务
28.私の名前が付いた饮み物を探して欲しい	魅力达到5以上后去ポートアイランド驿前广场的地下酒吧获得"クイーンエリザベス"	-	顺平私服(夏)	8月8日、完成17号任务
29.LV33以上のオオミツヌを创造せよ	创造一只等级超过33的オオミツヌ	-	メカの素	完成23号任务
30.ホムンクルスを1つ入手せよ	在迷宫的宝箱内获得一个ホムンクルス，或是去古董屋用宝石交换	-	顺平私服(冬)	完成27号任务
31.谜のキレイなピースを见てみたい	勇气达到5以上后前往ポートアイランド驿前广场的麻将馆获得マージャン牌	-	真田私服(夏)	9月6日、完成28号任务
32.シルバーメダルを1つ入手せよ	打倒ツイア区域出现的稀有怪"全盛の手"，获得1个シルバーメダル	-	骨	完成21号任务
33.女帝の手镜を5つ入手せよ	打倒126～138层出现的イデアマザー，获得5个"女帝の手镜"	10月2日	クイックパンプス	9月6日
34.黄金色のつばを3つ入手せよ	打倒ツイア区域的"白狼の武者"，获得3个黄金色のつば	10月2日	バス停	9月6日
35.人工岛计画文书を入手せよ・その6	获得ツイア区域中层的"人工岛计画文书06"	10月2日	宝玉×5	9月6日
36.愚者ジャアクフロストを创造せよ	创造一只ジャアクフロスト	-	ベースボールシャツ	完成29号任务
37.ジャックフロストの人形が3つ欲しい	金、土曜日去游戏中心玩抓公仔机，获得3个"フロスト人形"	-	ジャック手袋	6月13日
38.魅惑のオスシを食べてみたい	接受委托后调查长鸣神社的小祠堂即可获得	-	デッキブラシ	10月5日
39.金色の轮を3つ入手せよ	打倒151～159层出现的ワンダーマグス，获得3个金色の轮	11月1日	340000	10月5日
40.真红の装甲板を2つ入手せよ	打倒ツイア区域出现的"真红の炮座"，获得2个"真红の装甲版"	11月1日	气合の腕轮	10月5日
41.人工岛计画文书を入手せよ・その7	获得ツイア区域最上层的"人工岛计画文书07"	11月1日	メギドラオンジェム	10月5日
42.月・ギリメカラを创造せよ	创造一只ギリメカラ	-	糸の切れた人形	完成36号任务
43.法王・だいそうじょうを创造せよ	创造一只だいそうじょう	-	天田私服(冬)	完成42号任务
44.ピンクの羽を6つ入手せよ	打倒181～190层出现的博爱のクピド，获得6个ピンクの羽	11月30日	暴走王の证	11月6日
45.月の石版を3つ入手せよ	打倒ハラバ区域出现的"破坏のマリア"，获得3个月の石版	11月30日	宇宙シール	11月6日
46.人工岛计画文书を入手せよ・最终	获得ハラバ区域最上层的"人工岛计画文书08"	12月29日	650000	11月6日
47.ゴールドメダルを2つ入手せよ	打倒ハラバ区域出现的稀有怪"荣华の手"，获得2个ゴールドメダル	-	ロケットパンチ	完成32号任务
48.メギドを持つアリスを创造せよ	创造一只拥有メギド的アリス	-	百合の花びら	完成43号任务
49.时の沙を3つ入手せよ	打倒202～210层出现的"恒久の沙时计"，获得3个"时の沙"	12月29日	アトラススティック	12月4日
50.虹色の发を3つ入手せよ	打倒ハラバ区域出现的"斗魂のギガス"，获得3个"虹色の发"	12月29日	オメガドライブ	12月4日
51.マハブフダインを持つリリスを创造せよ	创造一只拥有マハブフダイン的リリス	-	神の贽	完成48号任务
52.LV63以上のロキを创造せよ	愚者Rank Max后创造出愚者ロキ	-	マサカドゥス	完成51号任务
53.血涂られたボタンを1つ入手せよ	在某一层停留很长时间，死神出现后将其打倒获得"血涂られたボタン"	-	5000000	1月1日
54.プラチナメダルを3つ入手せよ	打倒稀有敌人"荣光の手"，获得3个プラチナメダル	-	暴走王の证	完成47号任务
55.最强なる者を倒せ	打倒隐藏敌人エリザベスorテオドア	-	全能の真球	ヘブンズ・ドア出现
56.ポロニアンモールに出かけたい	白天与エリザベスorテオドア交谈并选择"出かける"	5月31日	小さなチャイナ服	4月30日
57.岩户台に出かけたい	白天与エリザベスorテオドア交谈并选择"出かける"	7月5日	青く光るウロコ	6月13日
58.长鸣神社に出かけたい	白天与エリザベスorテオドア交谈并选择"出かける"	9月3日	古代语の本	8月8日
59.月光馆学园に出かけたい	白天与エリザベスorテオドア交谈并选择"出かける"	11月30日	赤いマフラー	11月6日
60.あなたの部屋に出かけたい	白天与エリザベスorテオドア交谈并选择"出かける"	-	七色の羽	12月4日
61.战国时代の兜を持ってきて	每天去职员室与老师交谈1次，去8次后获得"战国时代の兜"	-	ニーハイメイド服	10月5日
62.おでんジュースを饮んでみたい	休学旅行时在旅馆的自动售货机购买饮料，与月光馆学园"柿の木"前的女学生交谈后获得	-	アイギスメイド服	11月6日
63.虎と狼の食料を持ってきて	11月12日晚上与コロマル交谈，获得"高级ドッグフード"	11月30日	クロスドッグスーツ	11月6日
64.トイレ扫除をしてきて	进入ポートアイランド驿的洗手间帮忙打扫卫生	-	ゆかりメイド服	11月6日、完成32号任务
65.花に水をあげてきて	为月光馆学园屋顶的花坛浇水	-	美鹤メイド服	完成59号任务
66.ネコに饵をあげてきて	在药店购买"野良ネコ缶"，带给ポートアイランド驿左侧的广场的小猫，要给4次	-	ゆかり私服(夏)	7月8日
67.フェザーマンRの人形を持ってきて	11月21日晚上与天田交谈，获得"フェザーマンRの人形"	11月30日	人间无骨	11月6日
68.数珠丸恒次を持ってきて	从第4或11层偶尔出现的金色宝箱中获得"数珠丸恒次"	-	技能卡片"マハラギ"	4月30日
69.鬼丸国纲を持ってきて	从第69、74或82层偶尔出现的金色宝箱中获得"鬼丸国纲"	-	オパール×3	7月8日
70.三日月宗近を持ってきて	从第118、128或132层偶尔出现的金色宝箱中获得"三日月宗近"	-	マラカイト×15	9月6日
71.大典太光世を持ってきて	从第142、150或156层偶尔出现的金色宝箱中获得"大典太光世"	-	ルビー×3	10月5日
72.妙法村正を持ってきて	从深层モナド第3、8层偶尔出现的金色宝箱中获得"妙法村正"	-	ソーマ×2	ヘブンズ・ドア出现
73.マッヤーニの粉を持ってきて	5月2日晚上与ゆかり交谈，获得"マッヤーニの粉"	5月7日	パニックボウ	4月30日
74.携带ゲーム机を持ってきて	5月14日晚上与顺平交谈，获得"携带ゲーム机"	6月6日	トゥーハンドソード	5月10日
75.三角の剑を持ってきて	5月26日晚上与美鹤交谈，获得"竞技用のエペ"	6月6日	ケブラーベスト	5月10日
76.プロ用でないプロテインを持ってきて	6月16日晚上与真田交谈，获得"アマプロテイン"	7月5日	グランカーニバル	6月13日
77.眼镜拭きを持ってきて	6月20日晚上与几月交谈，获得"几月の眼镜拭き"	7月5日	アミーゴポンチョ	6月13日
78.オランウータンの木を持ってきて	6月27日晚上与风花交谈，获得"ポインセチア"	7月5日	サイバーシューズ	6月13日
79.果物ナイフを持ってきて	9月17日晚上与荒垣交谈，获得"荒垣の果物ナイフ"	10月2日	ギロチンアクス	9月6日
80.オイルを持ってきて	10月1日晚上与アイギス交谈，获得"机械オイル"	10月2日	超磁钢レールガン	9月6日

技能一览

魔法类

技能名	属性	消耗SP	效果
アギ	火炎	3	对一名敌人造成小伤害
アギラオ	火炎	6	对一名敌人造成中伤害
アギダイン	火炎	12	对一名敌人造成大伤害
マハラギ	火炎	6	对所有敌人造成小伤害
マハラギオン	火炎	12	对所有敌人造成中伤害
マハラギダイン	火炎	24	对所有敌人造成大伤害
ラグナロク	火炎	30	对一名敌人造成特大伤害
マララギダイン	火炎	32	对所有敌人造成特大伤害
ブフ	冰结	4	对一名敌人造成小伤害+冰结
ブフーラ	冰结	8	对一名敌人造成中伤害+冰结
ブフダイン	冰结	16	对一名敌人造成大伤害+冰结
マハブフ	冰结	8	对所有敌人造成小伤害+冰结
マハブフーラ	冰结	16	对所有敌人造成中伤害+冰结
マハブフダイン	冰结	32	对所有敌人造成大伤害+冰结
ニブルヘイム	冰结	32	对一名敌人造成特大伤害+冰结
ジオ	电击	4	对一名敌人造成小伤害+感电
ジオンガ	电击	8	对一名敌人造成中伤害+感电
ジオダイン	电击	16	对一名敌人造成大伤害+感电
マハジオ	电击	8	对所有敌人造成小伤害+感电
マハジオンガ	电击	16	对所有敌人造成中伤害+感电
マハジオダイン	电击	32	对所有敌人造成大伤害+感电
真理の雷	电击	32	对一名敌人造成特大伤害+感电
ガル	疾风	3	对一名敌人造成小伤害
ガルーラ	疾风	6	对一名敌人造成中伤害
ガルダイン	疾风	12	对一名敌人造成大伤害
マハガル	疾风	6	对所有敌人造成小伤害
マハガルーラ	疾风	12	对所有敌人造成中伤害
マハガルダイン	疾风	24	对所有敌人造成大伤害
万物流转	疾风	30	对一名敌人造成特大伤害
ハマ	光	6	对一名敌人造成即死效果
マハンマ	光	12	对所有敌人造成即死效果
ハマオン	光	12	对一名敌人造成高几率即死效果
マハンマオン	光	24	对所有敌人造成高几率即死效果
回转说法	光	35	对所有敌人造成超高几率即死效果
ムド	暗	6	对一名敌人造成即死效果
マハムド	暗	12	对所有敌人造成即死效果
ムドオン	暗	12	对一名敌人造成高几率即死效果
マハムドオン	暗	24	对所有敌人造成高几率即死效果
死んでくれる?	暗	40	对所有敌人造成超高几率即死效果
淀んだ吐息	万能	15	一定回合内，敌方一人变得容易陷入异常状态
淀んだ空气	万能	15	一定回合内，敌我双方所有人变得容易陷入异常状态
吸血	万能	5	吸收一名敌人的HP
吸魔	万能	5	吸收一名敌人的SP
メギド	万能	45	对所有敌人造成中伤害
メギドラ	万能	65	对所有敌人造成大伤害
メギドラオン	万能	85	对所有敌人造成特大伤害
漆黑の蛇	万能	60	对一名敌人造成超特大伤害
明けの明星	万能	80	对所有敌人造成超特大伤害
ポイズマ	异常状态	5	让一名敌人陷入“毒”状态
ポイズンミスト	异常状态	10	让所有敌人陷入“毒”状态
ウィルスブレス	异常状态	40	用毒属性攻击让所有敌人损失25%的HP
マリンカリン	异常状态	5	让一名敌人陷入“魅惑”状态
セクシーダンス	异常状态	10	让所有敌人陷入“魅惑”状态
ネコダマシ	异常状态	5	让一名敌人陷入“动摇”状态
フラッシュノイズ	异常状态	10	让所有敌人陷入“动摇”状态
プリンパ	异常状态	5	让一名敌人陷入“混乱”状态
テンタラフー	异常状态	10	让所有敌人陷入“混乱”状态
デビルタッチ	异常状态	5	让一名敌人陷入“恐惧”状态
デビルスマイル	异常状态	10	让所有敌人陷入“恐惧”状态
亡者の叹き	异常状态	15	让陷入“恐惧”状态的人立即死亡
バリゾーゴン	异常状态	5	让一名敌人陷入“狂暴”状态
终末の予言	异常状态	10	让所有敌人陷入“狂暴”状态



物理类

技能名	属性	消耗HP	效果
スラッシュ	斩击	7%	对一名敌人造成小伤害
パワースラッシュ	斩击	10%	对一名敌人造成小伤害
残影	斩击	10%	对一名敌人造成中伤害，新月时威力上升
月影	斩击	10%	对一名敌人造成中伤害，满月时威力上升
刚杀斩	斩击	10%	对一名敌人造成中伤害
デッドエンド	斩击	13%	对一名敌人造成中伤害
天军の剑	斩击	13%	对一名敌人造成大伤害
五月雨斩り	斩击	13%	对一名敌人造成1～2回大伤害
ブレイブザッパー	斩击	20%	对一名敌人造成特大伤害
疾风斩	斩击	14%	对所有敌人造成中伤害
利剑乱舞	斩击	16%	对所有敌人造成2～4回中伤害
デスバウンド	斩击	19%	对所有敌人造成大伤害
空间杀法	斩击	21%	对所有敌人造成大伤害，绝好调时威力上升
突击	打击	7%	对一名敌人造成小伤害
アサルトダイブ	打击	9%	对一名敌人造成小伤害
ソニックパンチ	打击	9%	对一名敌人造成小伤害
キルラッシュ	打击	10%	对一名敌人造成1～2回中伤害
ギガンフィスト	打击	12%	对一名敌人造成大伤害
体调不良醉拳	打击	13%	对一名敌人造成大伤害，疲劳时威力上升
ゴッドハンド	打击	14%	对一名敌人造成特大伤害
电光石火	打击	15%	对所有敌人造成1～3回小伤害
ヒートウェイブ	打击	16%	对所有敌人造成中伤害
金刚发破	打击	18%	对所有敌人造成中伤害
烈风波	打击	19%	对所有敌人造成大伤害
アカシャアーツ	打击	19%	对所有敌人造成大伤害
シングルショット	贯通	8%	对一名敌人造成小伤害
エンジェルアロー	贯通	9%	对一名敌人造成小伤害+恼杀
二连牙	贯通	9%	对一名敌人造成2回小伤害
ミリオンシュート	贯通	10%	对一名敌人造成2～4回中伤害
バスタアタック	贯通	10%	对一名敌人造成中伤害，敌人倒地时威力上升
ダブルシュート	贯通	10%	对一名敌人造成2回中伤害
マッドアサルト	贯通	12%	对一名敌人造成大伤害，敌人倒地时威力上升
ポイズンアロー	贯通	13%	对一名敌人造成大伤害＋毒
イノセントタック	贯通	21%	对一名敌人造成特大伤害
アローシャワー	贯通	19%	对所有敌人造成2回中伤害
刹那五月雨击	贯通	19%	对所有敌人造成1～2回中伤害
プラヤ	贯通	18%	对所有敌人造成特大伤害+恐怖效果

回复系

技能名	消耗SP	效果
ディア	4	我方一人的HP小回复
ディアラマ	8	我方一人的HP中回复
ディアラハン	20	我方一人的HP全回复
メディア	8	我方所有人的HP小回复
メディラマ	16	我方所有人的HP中回复
メディアラハン	40	我方所有人的HP全回复
メシアライザー	60	我方所有人的HP全回复、全部异常状态解除
パトラ	3	我方一人的混乱、恐怖、动摇状态解除
メパトラ	6	我方所有人的混乱、恐怖、动摇状态解除
リパトラ	3	我方一人的倒地状态解除
ポズムディ	5	我方一人的毒状态解除
チャームディ	5	我方一人的魅惑状态解除
ブルトディ	5	我方一人的狂暴状态解除
アムリタ	25	我方所有人的所有异常状态解除
リカーム	20	复活我方一名战斗不能的成员，HP回复50%
サマリカーム	40	复活我方一名战斗不能的成员，HP全回复
リカームドラ	9	回复我方所有人的全部HP，不过使用者的HP会减为1
タルンダ	6	一定回合内，敌方一人的物理、魔法攻击力降低
マハタルンダ	12	一定回合内，所有敌人的物理、魔法攻击力降低
スクンダ	6	一定回合内，敌方一人的命中、回避率降低
マハスクンダ	12	一定回合内，所有敌人的命中、回避率降低
ラクンダ	6	一定回合内，敌方一人的物理、魔法防御力降低
マハラクンダ	12	一定回合内，所有敌人的物理、魔法防御力降低
デクンダ	15	我方所有人身上的能力下降类魔法的效果消除
タルカジャ	6	一定回合内，我方一人的物理、魔法攻击力提高
マハタルカジャ	12	一定回合内，我方所有人的物理、魔法攻击力提高
スクカジャ	6	一定回合内，我方一人的命中、回避率提高
マハスクカジャ	12	一定回合内，我方所有人的命中、回避率提高
ラクカジャ	6	一定回合内，我方一人的物理、魔法防御力提高

技能名	消耗SP	效果
マハラクカジャ	12	一定回合内，我方所有人的物理、魔法防御力提高
デカジャ	15	所有敌人的能力提升类魔法的效果消除
リベリオン	5	一定回合内，敌我双方所有人的会心一击成功率提高
レボリューション	10	一定回合内，敌我双方所有人的会心一击成功率大幅提高
チャージ	15	物理攻击威力变为2倍一次
コンセントレイト	15	魔法攻击威力变为2倍一次
テトラカーン	55	所有人反射物理攻击一次
マカラカーン	55	所有人反射魔法攻击一次
火炎ガードキル	40	敌方一人的火炎耐性下降
冰結ガードキル	40	敌方一人的冰结耐性下降
电击ガードキル	40	敌方一人的电击耐性下降
疾风ガードキル	40	敌方一人的疾风耐性下降
トラフーリ	25	除了一部分特殊战斗外，基本都能成功从战斗中脱离

自动发挥效果

技能名	效果
斩击耐性	斩击属性伤害减半
打击耐性	打击属性伤害减半
贯通耐性	贯通属性伤害减半
火炎耐性	火炎属性伤害减半
冰结耐性	冰结属性伤害减半
电击耐性	电击属性伤害减半
疾风耐性	疾风属性伤害减半
光耐性	光属性的效果减半
暗耐性	暗属性的效果减半
斩击无效	斩击属性攻击无效
打击无效	打击属性攻击无效
贯通无效	贯通属性攻击无效
火炎无效	火炎属性攻击无效
冰结无效	冰结属性攻击无效
电击无效	电击属性攻击无效
疾风无效	疾风属性攻击无效
光无效	光属性的效果无效
暗无效	暗属性的效果无效
斩击反射	反射斩击属性攻击
打击反射	反射打击属性攻击
贯通反射	反射贯通属性攻击
火炎反射	反射火炎属性攻击
冰结反射	反射冰结属性攻击
电击反射	反射电击属性攻击
疾风反射	反射疾风属性攻击
光反射	反射光属性攻击
暗反射	反射暗属性攻击
斩击吸收	吸收斩击属性伤害
打击吸收	吸收打击属性伤害
贯通吸收	吸收贯通属性伤害
火炎吸收	吸收火炎属性伤害
冰结吸收	吸收冰结属性伤害
电击吸收	吸收电击属性伤害
疾风吸收	吸收疾风属性伤害
冰結防御	不会陷入“冰结”状态
感电防御	不会陷入“感电”状态
毒防御	不会陷入“毒”状态
混乱防御	不会陷入“混乱”状态
动摇防御	不会陷入“动摇”状态
恼杀防御	不会陷入“魅惑”状态
恐怖防御	不会陷入“恐惧”状态
ヤケクソ防御	不会陷入“狂暴”状态
不动心	不会陷入精神系异常状态
斩击见切り	对斩击属性攻击的回避率提高
打击见切り	对打击属性攻击的回避率提高
贯通见切り	对贯通属性攻击的回避率提高
火炎见切り	对火炎属性攻击的回避率提高
冰結见切り	对冰结属性攻击的回避率提高
电击见切り	对电击属性攻击的回避率提高
疾风见切り	对疾风属性攻击的回避率提高

技能名	效果
真・斩击见切り	对斩击属性攻击的回避率大幅提高
真・打击见切り	对打击属性攻击的回避率大幅提高
真・贯通见切り	对贯通属性攻击的回避率大幅提高
真・火炎见切り	对火炎属性攻击的回避率大幅提高
真・冰結见切り	对冰结属性攻击的回避率大幅提高
真・电击见切り	对电击属性攻击的回避率大幅提高
真・疾风见切り	对疾风属性攻击的回避率大幅提高
火炎ブースタ	火炎属性攻击的威力提高
冰結ブースタ	冰结属性攻击的威力提高
电击ブースタ	电击属性攻击的威力提高
疾风ブースタ	疾风属性攻击的威力提高
火炎ハイブースタ	火炎属性攻击的威力大幅提高
冰結ハイブースタ	冰结属性攻击的威力大幅提高
电击ハイブースタ	电击属性攻击的威力大幅提高
疾风ハイブースタ	疾风属性攻击的威力大幅提高
魔法スキル强化	魔法技能的威力增加
ハマブースタ	光属性技能的成功率提高
ムドブースタ	暗属性技能的成功率提高
毒ブースタ	让对手陷入毒状态的成功率提高
混乱ブースタ	让对手陷入混乱状态的成功率提高
动摇ブースタ	让对手陷入动摇状态的成功率提高
魅惑ブースタ	让对手陷入魅惑状态的成功率提高
恐怖ブースタ	让对手陷入恐怖状态的成功率提高
ヤケクソブースタ	让对手陷入狂暴状态的成功率提高
バステブースタ	所有异常状态攻击的成功率提高
小剑の心得	装备片手间的时候，通常攻击的威力提高
大剑の心得	装备双手剑的时候，通常攻击的威力提高
拳の心得	装备拳套的时候，通常攻击的威力提高
枪の心得	装备枪的时候，通常攻击的威力提高
钝器の心得	装备钝器的时候，通常攻击的威力提高
弓の心得	装备弓的时候，通常攻击的威力提高

技能名	效果
大虎	陷入狂暴状态时通常攻击的威力提高
武具の心得	武器的攻击威力提高
タルカジャオート	战斗开始时获得タルカジャ效果
ラクカジャオート	战斗开始时获得ラクカジャ效果
スクカジャオート	战斗开始时获得スクカジャ效果
マハタルカオート	战斗开始时获得マハタルカジャ效果
マハラクカオート	战斗开始时获得マハラクカジャ效果
マハスクカオート	战斗开始时获得マハスクカジャ效果
カウンタ	低几率反射物理攻击
ヘビーカウンタ	中几率反射物理攻击
ハイパーカウンタ	高几率反射物理攻击
治愈促进・小	战斗中，每次行动时HP回复2%
治愈促进・中	战斗中，每次行动时HP回复4%
治愈促进・大	战斗中，每次行动时HP回复6%
生命の泉	战斗中，每次行动时HP回复8%
气功・小	战斗中，每次行动时SP回复3
气功・中	战斗中，每次行动时SP回复5
气功・大	战斗中，每次行动时SP回复7

技能名	效果
食いしばり	HP为0时复活一次，复活后HP为1
不屈の斗志	HP为0时复活一次，复活后HP全满
光からの生还	因光属性的攻击死亡后，低几率复活
暗からの生还	因暗属性的攻击死亡后，低几率复活
光からの大生还	因光属性的攻击死亡后，必定复活
暗からの大生还	因暗属性的攻击死亡后，必定复活
胜利の息吹	战斗结束时、HP、SP回复8%
胜利の雄たけび	战斗结束时、HP、SP全回复
武道の素养	使用物理攻击技能时HP消耗减半
魔术の素养	使用魔法技能时SP消耗减半
神々の加护	回复魔法的效果大幅提升
アドバイス	对敌人使用会心一击的成功率变为2倍
コーチング	遭到敌人会心一击的几率减半
警戒	战斗开始时不容易被敌人先制
逃走加速	逃走成功率提高
ローグロウ	拥有此技能的Persona即使没有装备在身上也能取得1/4经验值
ミドルグロウ	拥有此技能的Persona即使没有装备在身上也能取得1/2经验值
ハイグロウ	拥有此技能的Persona即使没有装备在身上也能取得全部经验值

合体技

在PS2版中，获得某些特定的Persona之后就可以发动合体技能，而在PSP版中，这些合体技能都变成了通过使用道具来发动，而且只需要拥有道具即可，无需得到对应的Persona。这类道具基本都是用宝石在古董屋换取来的。

名称	效果
カデンツァ	回复我方所有人50%的HP，并且所有人回避力提高
ジャスティス！	对所有敌人使用光属性攻击+让所有敌人HP减半
ジャックブラザーズ	中几率让所有敌人倒地
ファイナルヌード	我方所有人的HP全回复，同伴低几率会陷入魅惑状态
おおさまとおいら。	对所有敌人造成冰属性中伤害
梦魔の宴	高几率让所有敌人陷入魅惑状态
真夏の夜の梦	随机获得以下四种效果之一：1.敌我双方所有人、敌人或是我方的HP、SP全回复。2.让敌人倒地。3.我方人员倒地。4.什么也没发生。
ベストフレンド	我方一人获得所有“カジャ系”魔法效果
雷神演舞	对所有敌人造成雷属性大伤害
ヴァルホル	一回合内让我方一人无敌化，之后该角色的HP和SP会变为1

名称	效果
红莲华斩杀	对所有敌人造成斩击属性大伤害
暗と番犬	对所有敌人造成打击属性大伤害
ラクタパクシャ	中几率让所有敌人倒地，并消除所有能力提升魔法的效果
トリックスター	让所有敌人陷入某种异常状态
インフィニティ	一回合内，我方所有人无敌化
アルダナ	对所有敌人造成火属性超大伤害
ラストジャッジ	对所有敌人造成万能属性超大伤害
ハルマゲドン	所有敌人造成9999的伤害



隐藏迷宫

当剧情发展到1月之后，玩家成功探索到塔耳塔洛斯的第254层，并完成第53号任务“刈り取る者讨伐”后，在塔耳塔洛斯的一楼就会出现一扇名为ヘブンズ・ドア的大门，进入后里面就是隐藏迷宫“深层モナド”了。这个迷宫一共有10层，敌人大多数非常强，迷宫中有不少装有强力武器的宝箱。顺利来到最后一层后，玩家就可以与本作中最强的敌人エリザベス或是テオドア战斗了。

深层モナド出现敌人

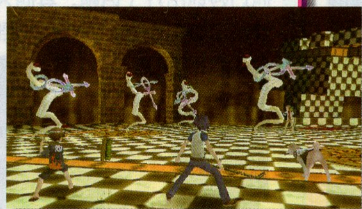
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	万	光	暗	出现楼层
88	魔术师	グランドマグス	432	246	–	无	–	弱	反	–	–	–	反	反	1F～
89	女教皇	狂暴のマリア	435	247	–	–	反	反	–	–	无	–	弱	反	1F～
90	女帝	ディバインマザー	438	249	–	–	–	–	弱	无	–	–	反	弱	1F～
92	皇帝	キングキャッスル	464	228	–	反	–	–	–	吸	弱	–	耐	耐	1F～
92	法皇	白のシジル	444	252	反	–	–	弱	吸	–	–	–	反	–	1F～
92	恋爱	淫欲の蛇	470	230	耐	耐	耐	吸	弱	–	–	–	反	弱	1F～
94	战车	洗礼の炮座	520	220	反	反	反	–	–	弱	–	–	耐	耐	1F～
95	刚毅	天神の武者	524	221	–	–	–	–	–	弱	吸	–	–	–	1F～
96	隐者	アケロンサーチャー	478	235	–	–	–	吸	吸	吸	吸	–	–	–	1F～
97	运命	永远の沙时计	481	236	弱	弱	–	无	无	无	吸	–	–	–	1F～
98	正义	无の巨人	484	237	吸	吸	吸	–	–	–	–	–	反	反	1F～
98	刑死者	混沌のキュクロプス	487	239	–	–	–	–	吸	–	–	–	无	无	6F

BOSS

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	万	光	暗	出现楼层
99	???	エリザベスorテオドア	20000	∞	会随更换的Persona发生变化							耐	无	无	10F

PSP版新增BOSS

1月1日之后，塔耳塔洛斯的一楼会出现一扇名为パラダイム・ドア的大门，进入后又会有多扇小门，每一扇小门后都有BOSS。门后的BOSS均是玩家在主线剧情中遇到过的BOSS的强化版，挑战不同的BOSS我方可以派上场的人员也是规定好的。将这些门后的BOSS都打败后，就可以与房间中央的女性マーガレット战斗。



剧情流程



4月6日

深夜零时，我提着行李走出了岩户台，从明天起，我就要转入私立月光馆学园，在这个城市中开始新的生活。抬起头环绕四周，周围的景象让我微微一愣，大街上了无人烟，即使是零时，对于这个热闹的城市来说也太不自然了。不仅如此，街上还横七竖八耸立着棺材似的物体，这幅景象让人毛骨悚然。

不过旅途的疲劳让我无心多想，现在的我只想快点找到学校宿舍好好睡上一觉。按照地图上的指示，我很快就找到了指定入住的宿舍，在宿舍里我遇到了同校的桐条美鹤和岳羽由加利（岳羽ゆかり），不知为何，由加利对于我在这个时间段出现显得有些吃惊，她还问了“来宿舍路上有没有看到什么”之类的奇怪问题……

在由加利的带领下我来到了自己房间，疲劳的我放下行李后便倒在床上，回想着今天的所见所闻，不禁锁紧了眉间距离，街上古怪的景象、在宿舍一楼前台处遇到的身穿囚衣的神秘少年及他留下的暧昧的话语……

“你来迟了呢，我一直都在等你……如果你想继续前进，那么先在这里署名吧，不用害怕，这只是简单的契约罢了……”

我反复推敲着那席话的意思，但由于旅途疲劳，我很快就进入了梦乡……

流程提示

调查主人公房间的床休息即可。

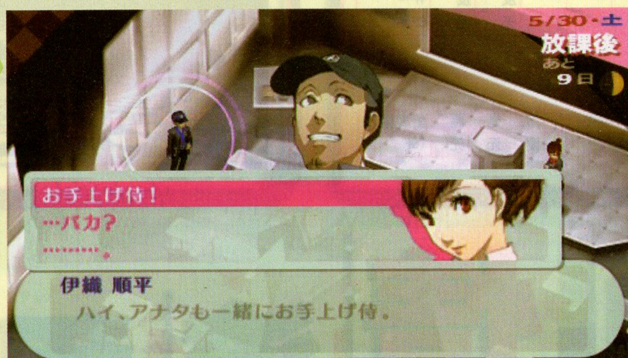
Max
星 真田 明彦
寮の仲間、真田明彦とのコミュ。
恋人として、深い絆で結ばれている。
XVII
真田 明彦
真田 明彦：さなだ あきひこ
ペルソナ使いの仲間で、上級生。
超高校級のボクシング部主将。
■ コミュの詳細を確認します
L R コミュ切替 ✕戻る

4月7日～4月8日

转校第一天一切都很顺利，课间一名叫做伊织顺平的开朗男孩热情地跑来和我打招呼，从谈话中得知他也是中途转入这所学校的。

翌日，风趣的学校理事长——几月修司来到了宿舍，询问我是否习惯这里的生活。在和他的谈话中我提起了刚来到宿舍那天晚上的所见所闻，可是却被他巧妙地岔开了话题，其他人的表情也略有古怪，我顿时感到大家有什么事瞒着我……

当天晚上，我做了个奇怪的梦。在梦中，我来到了一个名叫"天鹅绒房"（ベルベットルーム）的房间，并见到了名为伊格尔（イゴール）的长鼻子老人和他的从者。在谈话中反复出现的"契约"之类的字眼让我不禁联想到消失的少年和署名册，一头雾水的我在梦醒之前得到了"契约者的钥匙"……



流程提示

4月7日：来到学园后调查1楼的揭示板，接着前往职员室与鸟海老师交谈。晚上回到宿舍休息。
4月8日：从伊格尔那获得"契约者の键"。

4月9日

今夜我很早就进入了梦乡。零时，房外传来的一声巨响硬是将我拉回现实世界。正准备出门一探究竟，由加利惊慌地闯入房间，不明分说塞给我一只短剑后便拉着我跑出去。在一阵惊慌中我和由加利来到屋顶，正当由加利以为可以松一口气时，一群面目丑陋的怪物沿着墙爬上了屋顶，并向我们扑来。由加利慌忙地拔出手枪，可还未扣下扳机，就被怪物打倒在地。千钧一发之际，我如同着了魔般，不由自主地捡起了由加利掉在地上的手枪，并对准了自己的太阳穴……

流程提示

4月9日：晚上剧情结束后获得"オルフェウス"，与臆病のマーヤ×2战斗

4月19日～4月21日

再次醒来已是十天后，待我退院后，几月理事长就之前发生的种种奇怪现象向我做出了解释。理事长称，其实一天之中并不只有24小时，在零点过后，这个世界会进入被隐藏的时间——"影时间"当中。在这段时间里，没有特殊耐性的人们会化成棺材的样子进入熟睡状态。而那天晚上所见的怪物，名为"暗影"，它们只会在影时间里出现并攻击没有进入"睡眠"状态的人们。而以桐条美鹤为首的被称为"特别课外活动部"的组织，就是为对抗这些暗影而成立的。能与暗影对抗的，只有拥有"Persona"的人。

经过几天的观察，理事长表示我也是以为Persona能力觉醒者，那天晚上遭到暗影袭击时，我用由加利的那把枪——召唤器成功召唤出了Persona并击退了暗影。理事长希望我能够加入特别课外活动部，与美鹤他们并肩作战。经过一番思考，我答应了他的要求……

当晚入睡之前，那个身穿囚衣的神秘少年出现在我的房间中，并留下了一句"一切的终结就要来临"……

第二天，特别课外活动部又迎来了一位新成员——我的同班同学伊织顺平，没想到他也具有对影时间的特殊耐性。大家互相打过招呼之后，美鹤表示今晚要带我们前往暗影的大本营——塔耳塔洛斯。原本还在好奇究竟是个什么样的地方，结果美鹤竟将我们带到了月光馆学园门前。正当我和顺平惊异之时，伴随着零点钟声的敲响，眼前熟悉的建筑物竟然变成了一座高耸的巨塔迷宫……

特别课外活动部成员之一的真田明彦因之前的战斗负伤，暂时无法参加战斗，因此美鹤提出让我和由加利、顺平三名新人进行训练式探索，而我则因为有过实战经验而被选为了小队长。在一番探索后，我们拖着有些疲劳的脚步返回了宿舍。

流程提示

4月20日：前往宿舍4楼发生剧情。



4月21日：选择男主人公进行游戏的话，伊格尔身边的助手默认为伊丽莎白（エリザベス），不过女主人公的话就可以在这天的剧情中进行选择。剧情中与伊格尔交谈时会出现选项"男の人ですか？"和"女の人だと思います"，选择前者的话助手就是特奥多亚（テオドア），后者则为伊丽莎白。

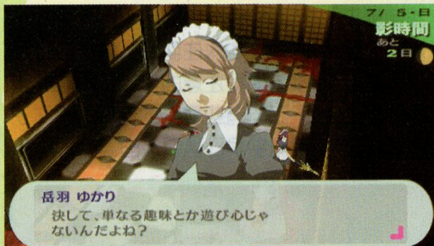


从这天起就可以进入迷宫塔耳塔洛斯进行探险了，此时全队只有主人公、顺平和由加利三人。在塔耳塔洛斯一楼调查时钟可进行存档。第一次进入迷宫的目的是进行战斗训练，出现的敌人弱点大多是火，利用魔法アギ可以轻松解决敌人。经过几场杂兵战后按照美鹤的要求按下方块键并选择"散开しろ"，之后找到传送点离开迷宫。

4月22日～5月9日

战斗的紧张感逐渐被丰富的学校和课外生活融合，最近我已经渐渐开始适应现在这“特殊”的生活。一天，顺平拉着我和由加利一起去医院探望真田，顺便送去前辈要的学籍册。进入病房时，我们与一位面神有些凶恶的少年擦肩而过，这位少年似乎是真田的朋友。

某天深夜，那名囚衣少年再次出现在我的房间里，并暗示下一个满月之夜将会有一场试炼等待着我们。果不其然，正如神秘少年所说，满月之夜我们在一列电车上再次遇到了大型暗影，经过一番苦战虽然成功将其打倒，不料疾奔的电车非但没有停下反而加速，危机时刻，我不管三七二十一地冲到车头掰动控制杆，终使三人脱险。这次战斗加深了我们彼此的信任，大家松了口气，拖着疲惫的身体回到宿舍。



流程提示

4月22日：从今天起就可以自由在城市中探索，晚上也可以出门了。放学后在校门口遇到真田明彦，前往**ポロニアンモール**的“辰巳东交番”获得金钱5000，在这里可以购得各种装备品。晚上若要去迷宫探索的话，与宿舍沙发上的美鹤交谈即可。

4月24日：可以加入运动部，男主人公可以进入陆上部、剑道部、水泳部，女主人公可以进入バレー部、テニス部。

4月27日：放学后前往1楼职员室与鸟海老师交谈，接着到2楼“生徒会室”找美鹤。

4月30日：从今天起前往ベルベットルーム，就可以从伊丽莎白或是特奥多亚那接受各种委托。

5月9日（满月）：剧情后自动来到列车上，往前走一段后顺平会离开队伍，战斗成员只剩下由加利和主人公两人。途中会有几场杂兵战，在前方的车厢中救出顺平后会进入8分钟的倒计时，玩家需要在时间耗尽之前到列车的最上方消灭BOSS**プリーステス**，BOSS没有弱点属性，并且光暗无效、反射冰属性，幸好其HP很低，只要集中火力攻击很快就能将其消灭。

5月10日～6月8日

期中考试结束后，真田终于痊愈归队，同时他还给我们带来了一个消息，2年E组一名叫做山岸风花的少女似乎也有影时间的适应性，不过由于她的体弱多病，也许无法成为我们的战力。

近日学校发生了奇怪事件，其他班上有女学生晚上神秘失踪，之后一大早又有人发现她倒在学校门口昏迷不醒，而且此类事件发生了数次。由于事情太过诡异，我们也开始对此事着手调查。一天夜里，我和由加利、顺平一起来到了几名出事的女学生经常前往的集会场——车站的小巷子一探究竟，运气不好的我们一走进小巷就被几名小混混缠上，正当对方准备动粗时，那名曾经在探望真田时见到过的眼神凶恶的少年突然出现，并帮助我们解了围。少年名叫荒垣真次郎，得知我们来到此处的目的后他很配合地告诉了我们不少重要的情报，与外表不同，荒垣其实是个不错的家伙。





整理了所有情报之后，我们发现了遇难的少女们的另外一个共同点，她们都欺负过2年E组的山岸风花。事发之前风花被几名想要恶作剧的少女锁到了学校的体育馆内，谁知第二天当她们打开体育馆的门时，风花却不见了踪影，之后没过多久那几位少女也出事了。大伙推测这很有可能是暗影搞的鬼，零时学校会变成塔耳塔洛斯，风花很可能是被困在了塔里。虽然经过了这么多天难保她是否还存活，我们依然决定傍晚潜入学校，然后冒险待在学校内等待影时间的到来。在一番探索后，我们成功找到了被困在塔耳塔洛斯里的山岸风花，见她毫发无伤，大伙也松了一口气，这也让真田再次确认了她的“力量”。返回途中，顺平不经意地看到又大又亮的满月发出感叹，并随意说上次事件也是在满月，这不禁给了我们些启发，可没等细想，无线电里美鹤夹杂着噪音的话语让我们感到事出不妙，四人急忙赶到塔耳塔洛斯入口处。原来两只大型暗影正在对美鹤和由加利发出攻击，在我们发现自己的攻击对敌人造不成伤害而迷茫之际，风花的Persona觉醒了。在她强有力的分析支援下，我们顺利战胜了大型暗影。战后，这位看似弱不禁风的少女失去了知觉……

流程提示

5月18日～5月23日：期中考试，试题的具体答案依次为**ブレイク・ア・レッグ**→音速より速い→硬水→奈良县。结束后真田加入队伍。

5月25日：考试成绩公布，若成功进入前10名就可以去找美鹤领取奖励，今后其他大考也是如此。

6月7日：由于第二天直接就会发生剧情进入战斗，建议玩家先在这一天内购买好补给并进行记录。前往神社有由加利、顺平、天田的剧情。

6月8日（满月）：夜晚潜入学校后可从由加利和真田当中选出一名同行者，前往职员室获得体育馆的钥匙后回到大门与众人集合。进入迷宫后队伍中暂时只有主人公一人，建议尽量避开战斗，前进一段路就会与顺平和真田汇合，紧接着进入BOSS战。本次要面对的BOSS有两名，它们每经过一段时间就会用魔法改变自己的性质，此时玩家需要重新调查什么属性的攻击才能起到作用。

6月9日~7月11日



退院之后，风花选择搬到宿舍，加入特别课外活动部与我们一起战斗，交谈之中我多少感到了这个女孩也有她的一段辛酸史。

我们渐渐掌握了敌人来袭的周期——大型暗影会在满月时出现，理事长告诉大家大型暗影共有12只，也就是说还有8个敌人没有出现。不过，它们的目的究竟是什么呢？谈话中由加利曾提及“塔耳塔洛斯到底是什么”，听到这句话后美鹤脸上流露出了复杂神情……

距离满月之夜没剩几天的一个夜晚，神秘少年再次出现，这一次他提出希望能够和我成为朋友，我答应了他。

满月之夜，巨大暗影再次出现，不过在大家的齐心协力下讨伐行动还是顺利完成了。事后理事长来到宿舍听取报告，正当美鹤对于刚结束的战斗做汇报时，由加利按捺不住提出质疑，向美鹤问起了十年前发生的一起爆炸事故，以及塔耳塔洛斯的秘密，她认为现在豁出性命与暗影战斗的自己有权利知道真相。见由加利有点激动的态度，我突然想起了由加利曾经说过的话，十年前一起爆炸事故让由加利失去了父亲，如今她进入月光馆学园，就是为了查明父亲所属的桐条研究所爆炸事件的真相。

美鹤在由加利毫不退让的追问下，沉默了一会后开始说起了往事。原来，美鹤的祖父在14年前痴迷于研究如何将暗影的力量据为己用，为此他在当时召集大批研究人员，并收集大量暗影进行研究实验。然而就在十年前，研究在进入最终阶段时出了事故，并且直接导致了现今影时间以及塔耳塔洛斯的出现，当时进行研究的场所，正是如今的月光馆学园。而众人现在在满月之夜遇到的巨大暗影同样也是当年事故的产物，它们是大量暗影的凝聚体。

得知真相后，由加利情绪有些失控，并尖锐指责美鹤是在利用大家，还将大家蒙在鼓里……就在气氛恶化时，几月理事打断话题，为大家带来好消息，如果他说的都是真的，那么只要打倒12只巨型暗影，影时间和塔耳塔洛斯就会消失。

流程提示

6月9日：**ポロニアンモール**的骨董屋“真宵堂”开始营业，在迷宫中与敌人战斗后敌人有一定几率会掉落宝石，将这些宝石带到古董店可以换取道具。



6月11日：山岸风花成为同伴，今后要进入迷宫时与她对话即可。

6月13日：美鹤加入战斗队伍。

7月7日（满月）：一开始要选择战斗成员，准备好后与风花交谈选择出击，一路前进来到最上层的“法王の间”，将里面的敌人解决后调查门和房间内的镜子，然后依次选择何か忘れてるような→そんな事はない→胜手に决めるな→今はよしておく（今はダメだよ）。

在二楼与同伴汇合，接着去205、304号房将房间内的镜子破坏，最后回到“法王の间”进行BOSS战，BOSS擅长火属性攻击以及魅惑攻击，建议玩家提前多准备点**ディスチャーム**。

7月12日~7月19日

从那天开始，大家之间仿佛多了层不透明的纸，晚上聚在大厅吃饭时那气氛简直是糟透了。为了活跃气氛，风花挑起话题问到暑假去哪里玩，善解人意的理事长马上提出了建议，他表示美鹤的父亲今年要在屋久岛休养一段时间，大家可以一起去屋久岛上玩。这个建议立刻使顺平兴奋起来，大家也都开始讨论起旅行的事情，而美鹤却一人默默地回了屋，紧接着由加利追了上去，似乎是想为之前的态度道歉……希望她们之间的关系能够好转。

数日后期末考试终于结束，理事长又为大家带来了一位正在读小学的新同伴——天田乾。本来和母亲相依为命的他，却因为一场事故失去了母亲。几月理事表示这位小学生可能有“适应性”，而且决定暑假这段时间让他入住我们宿舍楼进行观察。值得注意的是，真田在看到天田时有些震惊的表情，看样子他似乎早已认识天田。



流程提示

7月14日：期末考试，答案依次是**ダウジング**→**イカ**→源赖朝→伦敦塔。



7月20日~7月28日



在屋久岛的别墅里，大家见到了美鹤的父亲桐条武治，从桐条武治的口中我们得知，美鹤的祖父当年的研究目标是创造出“能够操纵时间的神器”，而由加利那去世的父亲，也是当时参加实验的研究员之一。得知真相的由加利情绪失控，一人冲了出去。我急忙追了上去，在海边，由加利对我吐露了心事和想法。一番安慰后，由加利终于恢复了平静……

第二天一早，理事长突然打来了电话，称原本废弃的一台“对暗影兵器”突然启动，现在就在这座岛的某处。刚切断通信，一位金发少女突然出现在我面前，并且不明分说地张开双臂抱住了我，对我说道：“我最重要的事情，就是要呆在你身边。”



就在我和周围的同伴一头雾水时，理事长也赶到此处，看到金发少女后他松了口气，并告诉我们眼前的这位少女名叫爱吉丝（アイギス），爱吉丝就是他刚刚所说的“对暗影兵器”，是十年前被制造出来的一批兵器中的惟一幸存者，不过之后由于在实战中受了重伤，一直被保留在屋久岛的研究所里。至于她为什么会在众人来到岛上的这个日子突然再次启动，理事长表示也不清楚。毕竟是宝贵的战力，大伙经商量决定让她也加入到讨伐暗影的行动中，爱吉丝完全没有意见，她表示只要能够呆在我的身边就行了。从刚才见面开始，爱吉丝就毫无掩饰地向众人表现出了我对她的重要性，可是，在我所有的记忆当中，并没有这位金发少女的任何印象……

流程提示

7月20日：在海边玩够了点击画面左上角的小路就可以回到别墅。

7月29日~8月6日

半月之夜，城镇内突然出现了暗影，众人赶到事发地——神社参拜大道时发现暗影竟被一只白犬消灭了。这只犬名叫虎狼丸（コロマル），是附近有名的忠犬，众人得知方才它是为了守护主人的坟墓才和暗影展开了战斗。这么说这只犬也有对抗暗影的特殊力量，事后众人决定将此事报告给理事长。

满月讨伐暗影的时候突然冒出两名叫做孝也（タカヤ）和仁（ジン）的少年阻碍我们，通过交谈我们得知这两名少年也拥有召唤Persona的力量，不过他们表示并不希望我们将巨大暗影都消灭掉，因为若影时间真的消失了，那么他们现在拥有的这种力量也很有可能消失。比起人们的安全，少年们似乎更加重视自己的力量，实在难以苟同……完成任务后，我们将任务中的这段小插曲告诉了几月理事长。

流程提示

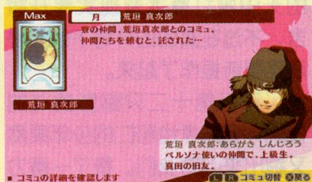
8月6日（满月）：剧情后一路前进会有一场BOSS战，对手的主要攻击是贯通属性，建议带上爱吉丝。另外再准备一些解除毒和混乱状态的解药。

8月7日~9月5日

经过测试，虎狼丸确实拥有特殊能力，在经过与其沟通并取得同意的情况下，特别课外活动部又迎来了一位新的成员。另外，天田的能力也得到了理事长的认可，正式加入到了作战队伍当中，不过真田却再三提出质疑，表示不该将这么小的孩子卷进来……表面上虽然这么说，不过真田不愿让天田战斗似乎另有原因。

一天放学后，我和真田在商店街遇到了荒垣。从真田与他的交谈中我得知，原来荒垣曾经也是课外活动部的一员，不知为何后来离开了组织。真田希望荒垣回到大家身边，起初荒垣想都不想就拒绝了，可是当他听到天田也加入了我们时显得非常吃惊，紧接着很干脆地答应了真田的要求。看来，这两个人与天田之间似乎发生过什么……

最近听说顺平这些天来经常在车站前的广场和一个红头发的可爱女孩聊天，难怪他最近心情看上去很不错。可是在满月进行讨伐任务的时候，顺平却迟迟未出现，当我们消灭暗影回到宿舍后，才发现顺平是被一个女孩困在了这里。这名叫做千鸟（チドリ）的女孩是之前见到的少年——孝也和仁的同伴，她的目的也是想让我们彻底停止讨伐暗影。趁千鸟分心的时候，顺平夺过了她用来召唤Persona的召唤器。召唤器被夺走的瞬间，千鸟的情绪突然失控，美鹤原本打算从她口中问出一些情报，不过看千鸟现在这样子还是先将她送去医院为好。事后我得知，千鸟就是同学所说的顺平在广场认识的女孩……





流程提示

8月8日：虎狼丸加入战斗队伍。
8月9日：今天起晚上可以带着虎狼丸出门散步了，散步时经常会有同伴陪同，可以看到各种对话事件。
8月16日：神社开展夏日祭典，女性主人公的情况下，选择穿浴衣出门可以增加男性的好感度。
8月28日：天田加入战斗队伍。
9月3日：荒垣加入战斗队伍。
9月5日（满月）：本次讨伐作战顺平无法参加。BOSS的主要攻击都是雷属性，因此不建议带上弱点为雷属性的由加利和爱吉丝。经过一段时间BOSS会对自己进行充电，充电之后BOSS身上会闪着电光，充完电后的两个回合左右内BOSS不会进行任何行动，到了第三个回合就会使用高威力集体电击。BOSS充完电的第一个回合玩家可以全力进攻，第二回合就要进行回复或是做好防御准备了。

9月6日～10月4日



过了几个星期，千鸟依旧面无表情地躺在医院的病床上，不肯对我们透露丝毫情报。虽然遭到欺骗，但顺平还是无法对千鸟置之不理，经常一个人跑去医院探望她，有时还会给她带去一些小礼物。

满月之夜，大家都早早地赶到了作战室，不过天田和荒垣却不见了踪影。将巨型暗影消灭之后，美鹤似乎是突然想起了什么，神情紧张地让风花立刻搜索天田他们的去向。原来，两年前的今天是天田母亲离开人世的日子，当时荒垣还是特别课外活动部的一员，与美鹤他们一起执行任务时，刚获得力量不久的荒垣由于没能好好控制，而使得自己的力量暴走，就在那时一位无辜的人类女性因遭到波及而丧命，那就是天田的母亲。而天田会在这么一个日子将荒垣单独叫出去，很有可能就是想要替母亲报仇……

美鹤的猜测是正确的，天田确实是打算杀掉荒垣，可是意外发生了，千鸟的同伴孝也在两人谈话的中途突然跑了出来，打算将天田和荒垣都射杀掉。危机时刻，荒垣挺身为天田挡下了子弹，当众人赶到的时候，荒垣已经倒在了血泊之中……

流程提示

9月7日：女主人公的场合，与荒垣交谈，月Commu开始。注意，若在下一个满月之前将月Commu升至MAX，那么荒垣就不会死亡。不过无论他是否存活，下个满月之后都会脱离队伍，玩家可以不用特意去提升他的等级。

10月4日（满月）：天田、荒垣不会加入本次讨伐行动。本次要同时面对两名BOSS，最初只能对其中的**ストレングス**进攻，将其打倒后才能开始攻击另一只。战斗时敌人会召唤出命运的转盘，需要玩家按下圆圈键来使转盘停止转动，当转盘停下来时指针所指的是蓝色区域，就能获得对我方有利的特殊效果，反之若指针停留在红色区域，那么将会出现对敌方有利的特殊效果。这里告诉大家一个小窍门，基本上只要在转盘出现的瞬间就开始连按按键，让转盘立刻停止的话，指针基本都会停留在蓝色区域，这样整场战斗就会轻松很多。

10月5日～11月4日

中弹后的荒垣陷入了昏迷，连医生也说不知他何时才会醒来……对自己的行为后悔不已的天田曾打算逃避现实离开宿舍，不过在真田的开导下他最终还是重新振作了起来。

在与第十二只暗影战斗的夜晚，名为孝也和仁的少年果然又跑出来阻碍我们。费了一番力将他们打败后，仁自嘲地说果然"自然觉醒"的力量和"强制觉醒"就是不一样，之后带着孝也离开了。

经过一场苦战，我们成功消灭了最后一只暗影，在月光大桥上，大家讨论着明晚庆功会如何华丽丽地吃一顿高级寿司大餐。

第二天黎明时分，一直以来给过我很多次忠告和暗示的囚衣少年前来告别，他有些悲伤地说自己想起了该干的事情，然后少年的身影永远地消失了……

当晚庆功会，大家都拼命地拿豪华的寿司犒劳自己的胃袋，美鹤的父亲也前来庆祝。不知何因，几月理事长和爱吉丝却迟迟没能出现。然而，心中难以抹去的那丝不安果然还是在时钟指向零时的那一刻应验了。影时间如期来临，并没有因十二只暗影被打败而消失，正当我们陷入混乱和迷茫时，远处传来一阵阵盛大的钟声。美鹤似乎确认了心中的怀疑，招呼大家急忙赶去塔耳塔洛斯。

塔耳塔洛斯门前，大家发现了方才缺席的几月和爱吉丝。几月理事笑着对众人说，大家的任务已经结束了，再过不久这个世界就会迎来"终结"。一脸得意的几月理事长道出真相，他之前说只要消灭十二只暗影影时间就会消失之类的话都是谎言，十二只巨大暗影原本就是一个整体，与它们接触并战斗后，最终只会让这十二个碎片再次融为一体，使得被称"毁灭"的暗影"Death"降临人间。这正是几月理事所希望的，他想通过毁灭现在这个空虚的世界，来创建他心中的理想新世界。

这一切都激怒了大家，正当美鹤准备战斗时，几月命令已被控制的爱吉丝活捉了大家当做祭品，高高绑在学校天文台的十字架上。坚持死就是救赎的几月，把枪口对准美鹤的父亲，却未想到对方也立刻掏出了一把枪。两人同时开枪，几月腹部中弹，此时爱吉丝突然清醒，救下了众人，见大势已去，几月大笑着跌下了楼顶……

看着美鹤哭着抱起重伤逝去的父亲，大家无言以对直到影时间过去，真田架起美鹤，大家在沉重的气氛下回到了宿舍……



流程提示

10月13日～10月17日：期中考试，本次考试男女主人公的问题和答案不同，男主人公的答案依次为"夫"→ピタゴラス→电气抵抗がゼロになる现象→明应の政变，女主人公的则是2年→モーゼ→摩擦系数ゼロの坂道の上→15岁

11月3日（满月）：一开始要与仁和孝也战斗，注意对手会使用暗属性的即死魔法，另外仁会反射火属性攻击，幸好对手HP不高，多用火、光、暗以外属性的集体攻击很快就能结束战斗。第二场巨大暗影战，BOSS本身的能力一般，不过它会召唤石像然后让自己漂浮在空中，我们需要将石像全部破坏才能让BOSS落下来对其进攻，三座石像分别有火、冰、雷无效的特性。由于BOSS召唤石像的频率很高，这将会成为一场持久战，需要提前准备一些SP回复药。

11月5日～11月22日

虽然得知了真相，但接下来该采取什么行动才能阻止悲剧的发生，众人没有任何头绪。

学校来了一位名叫绫时的转校生，虽然有点好色，不过是个不错的家伙。可是不知道为什么，爱吉丝在见到绫时的第一眼就对其产生了强烈的敌意，称其是危险的存在，并再三警告绫时不要接近我。对于自己为什么会被讨厌成这样，绫时本人也不清楚，不过他表示与我和爱吉丝接触时会有一种很怀念的感觉……

美鹤忙于处理父亲的后事，大家都在忙于各自的心情调整。而为期三天的京都修学旅行照常到来，旅行途中，由加利美鹤间的感情出现好转，美鹤也渐渐从父亲的死中恢复过来……

某天晚上，仁和孝也从医院将千鸟带出，再次袭击了我们。不过可以看出，千鸟并不是真心想要与我们战斗，特别是面对顺平时显得十分动摇。千鸟难过地表示她原本并不畏惧死亡，可是和顺平接触后她开始害怕，害怕失去生命、失去和顺平相处的时间。见千鸟背叛，孝也很不愉快地拔出枪射杀千鸟，顺平为保护千鸟而中枪倒了下去。危急关头，千鸟用自己的力量保住了顺平的性命，然而却因此用尽了所有力量，千鸟在说完“最喜欢你……谢谢”后在顺平怀抱中静静地闭上了双眼，愤怒的顺平觉醒了新的力量朝敌人攻去，仁和孝也知难而退……



流程提示

11月6日：千鸟隐藏事件发生条件1，宿舍2楼与顺平交谈选择“こりずに会いに”，四个条件全部满足之后会发生千鸟隐藏剧情。

11月11日：千鸟隐藏事件发生条件2，与顺平交谈选择“土产话を”。

11月14日：千鸟隐藏事件发生条件3，与顺平交谈选择“あきらめるな”。

11月17日～11月20日：修学旅行，在旅馆可以买到一些平时买不到的物品，别错过了。19日会发生温泉事件，女主人公路线依次选择聞こえた！→谁か→给汤口→人间→この先も→岩のくぼみ，就能找出偷窥的男性。男主人公路线依次选择右へ逃げる→その场で待机→猫の声でごまかす→默る→潜る，就能成功逃离现场。

11月22日：千鸟隐藏事件发生条件4，与顺平交谈选择“やるだけやってみろ”。影时间会有一场对千鸟的BOSS战，对方能使用ムドオン，注意不要让主人公装备有暗属性弱点的Persona。千鸟主要攻击手段是火属性魔法，并且吸收火属性攻击，没有弱点属性。



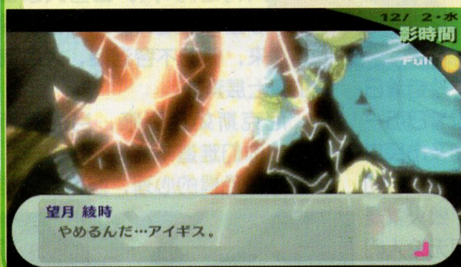
11月23日～12月3日

千鸟的死让顺平很受创伤，大家为顺平打气，把千鸟留在医院的素描本给了他，素描本里面画满了顺平的画像……经过此事，顺平坚定决心要消除影时间。

一天回到宿舍时碰到了来找顺平玩的绫时，待他回去后，爱吉丝非常认真地对大家说“绫时很危险”。但大家只是当做玩笑话来听，之后便开始各自忙着期末复习。

某天晚上，爱吉丝迟迟没有回到宿舍，经过一番搜索后众人在一座大桥上发现了她，与爱吉丝在一起的还有绫时。在桥上的相遇让绫时和爱吉丝想起了十年前发生的事，当时爱吉丝为了歼灭暗影而来到了这座桥上，而她的目标，就是名为“Death”的暗影——绫时。当时绫时作为Death刚降生于世，力量还不完全，不过足以与爱吉丝对抗。无可奈何的爱吉丝选择了最后的手段——封印，而用来封印Death的容器，是当时正好在场的一个小孩子。而当年那个孩子，如今阴差阳错地再度回到了这片土地上，并且为了消灭暗影而作为特别课外活动部的队长活跃着……话说到此，大家都无比震惊地把目光投向我……

原来，绫时一直都被封印在我的体内，那名影时间屡次出现在自己房间里的囚衣少年，原来就是成长前的绫时……绫时表情复杂地告诉众人，他是“死亡宣告者”，他的觉醒就意味着暗影的母体——尼克斯（ニュクス）再过不久就要觉醒。而他的降临之刻，便是一切生命消失之时……当众人问起有没有打倒尼克斯的方法时，绫时悲哀地说，尼克斯的存在是绝对的，是不可能被打倒的。不过，绫时表示可以给我们一个选择，只要杀掉绫时，所有关于影时间的记忆就会消失，这就意味着众人可以没有任何精神负担地享受最后的时光，毁灭只是一瞬间的事……



大家都陷于震惊与沉默之中，绫时说将在12月31日前来听大家的决定，然后消失在黑暗中……

12月4日～12月31日

在绫时的“死亡宣告”之后的一段时间里，大家都在与恐惧、无助等负面感情做着斗争，最终，众人坚定了一个相同念



头——不能逃避现实，无论如何也要放手一搏。

约定的那天晚上，绫时如期来临。而无论他再怎么劝说大家，大家都一致决定要挑战尼克斯。绫时见大家决心已定，苦笑着开始告诉我们见尼克斯的方法。原来只要在约定之日，也就是1月31日到达塔耳塔洛斯顶层，就能在当天见到降临于世的尼克斯。解释完，绫时再次强调尼克斯是不可能被打败的，但无论如何，我们都要拼一拼。

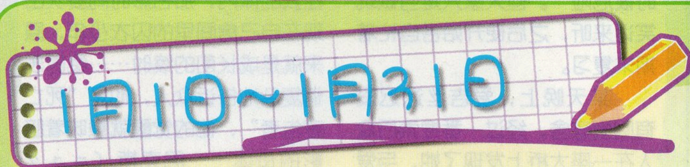
绫时随着零点钟声的敲响消失于这个世界，完成了他作为死亡宣告者的任务。而承载着万千回忆的2009年，也在新年的钟声中静静地离去……



流程提示

12月4日～12月19日：期末考试，男主人公的答案依次是1185年→酸素→左手の法则→冬は早朝が良い→的を得る，女主人公的则为1156年→盐化マグネシウム→コンセント→目立つから→サボる。

12月31日：晚上有重要的选择，白天先进行记录。夜晚与绫时对话时，出现的两个选择将会让玩家进入两个不同的结局。选择“绫时を杀さず、今のままを续ける”游戏会继续进行下去，到了1月31日会有BOSS战。选择第二个“绫时を杀し、记忆を手放す”则会直接跳到3月，进入Bad End。



日子一天天过去，伙伴们互相打开心结，互相鼓励。在有限的时间里，我们不断朝着塔耳塔洛斯的顶层进军，并珍惜着日常生活的每一天，眼看着日历一页页翻过，从身边同学及市民口中也听到了许多负面传言，不知不觉间，一种教义为“毁灭就是救赎”的宗教兴起，而无论人们相信与否，不可置疑的是，整个街道都被一种静寂的不安和恐惧笼罩着……



一次同伴们的聚餐时，我们发现原来四处散播尼克斯就是救世主思想的人，原来正是仁和孝也。大家认为他们肯定会在尼克斯降临之日阻挡众人去路，所以到时候再跟他们做个了结。

时光飞逝，尼克斯降临之日终于到来。当晚，大家集合在作战室，由加利提出如果成功打倒尼克斯，让影时间彻底消失的话，大家对此前的记忆大概都会消失，想到这点，我们不免有些消沉，这时由加利表示无论发生什么她都不会忘记大家，大家自然也都异口同声。毕竟是生死线都一起度过的伙伴，谁都不会忘记任何一人。我们做出了约定，在真田他们的毕业之日相约在学校顶楼再见。

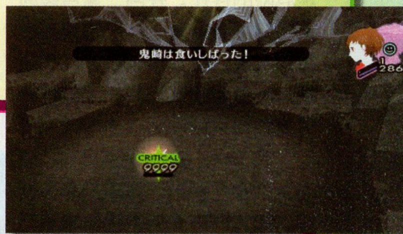
待影时间来临，众人一起朝向塔耳塔洛斯顶层进发。途中仁和孝也果然出现，将他们打倒后众人得知，原来他们是当年进行暗影研究时的试验品，当时聚集了100多个对影时间有适应性的人，而存活的只有他们3人。正当大家都心生怜悯之时，大量暗影袭来，情况不容迟疑，大家向塔的更上层奔去。

尼克斯如期降临，当尼克斯问道“你们难道不害怕吗”之时，大家坦白恐惧的心理，但这毕竟是自己选择的路，大家都选择了活下去，选择了抛弃逃避。

经过漫长的战斗后，本以为倒下的尼克斯就意味着战斗的结束，但下一刻，空气中充满了绝望的分子——尼克斯再次浮在空中，并和月球渐渐融合。眼看月球朝向地球快速移动，街道上的人们恐惧、痛苦的叫喊声不断地刺痛着鼓膜，待我们回过神来，尼克斯已经开始向地球施加莫大的重力，大家虽然拼命抗拒命运的不公，但在强大莫测的力量下，一个个倒了下去……

待我恢复意识，发现自己坐在了天鹅绒房熟悉的椅子上，而伊格尔告诉我，羁绊的力量才是最终杀手锏，那个力量，名为——宇宙。

离开天鹅绒房，我意外地发现自己的身体一下变得轻盈起来，在重压之下，我竟然轻松站直了身子。眼下的情况早已不容任何迟疑和犹豫，我不顾同伴们的制止和呼唤，毅然来到了尼克斯体内。面对绝对不可能战胜的存在，自己的攻击果然完全无效，就在我被敌人的攻击打得几近倒下时，耳边却传来了熟悉无比的同伴们的声音……同伴们的信念幻化成源源不断的力量注入我的体内，我终于有了可以封印尼克斯的力量……



流程提示

1月31日：1月31日晚上会强制进入塔耳塔洛斯并要求玩家前往255层以上进行3场BOSS战，在31日之前建议把255以下楼层的探索完成，并且在这一天之前准备好充足的补给。在258层会与仁、262层会与孝也进行战斗，两人的攻击手段和之前差不多，仁以火、暗属性为主，并且能反射火属性攻击。孝也则能使用风、冰、火、雷以及万能属性的攻击。将他们打倒后就可以在263层与最终BOSS决战了。

最终BOSS尼克斯一开始不会进行任何行动，这时就用普通攻击对付他就可以了，不要浪费SP或道具。将其打倒一次后他才会开始行动。尼克斯每回合能行动两次，我方一定要确保众人的HP。他的HP槽每减为0一次时就会更改自身的阿卡纳，玩家需要让风花进行调查。改变十几次阿卡纳后，尼克斯最后会将阿卡纳变为“死神”，此时他的攻击力会高一些，HP为6000。最终BOSS会使用集体即死魔法，主人公的Persona里千万不能有弱光、暗的，战斗时HP也尽量保持在400以上。

最终BOSS更变阿卡纳相关资料

阿卡纳	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
愚者	—	—	—	—	—	—	—	无	无
魔术师	—	—	—	吸	—	—	—	无	无
女教皇	—	—	—	—	吸	—	—	无	无
女帝	—	—	—	—	—	—	无	无	无
皇帝	—	—	—	—	—	无	—	无	无
法王	—	无	—	—	—	—	—	反	反
恋爱	—	—	—	—	—	—	无	无	无
战车	无	无	无	—	—	—	—	无	无
正义	—	—	—	无	无	—	—	反	无
隐者	—	—	—	—	—	—	无	无	无
运命	—	—	—	无	无	无	无	无	无
刚毅	无	无	无	—	—	—	—	无	无
刑死者	—	—	—	—	—	—	—	无	无
死神	—	—	—	—	—	—	—	无	无

2月1日～3月5日



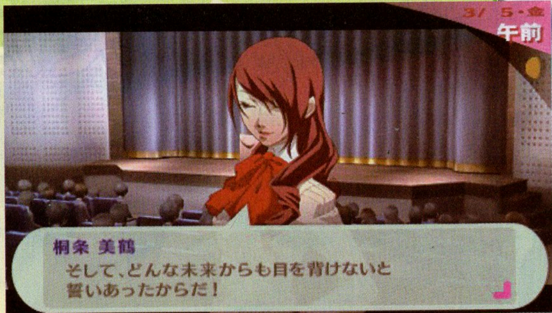
光阴似箭，自从我转入月光馆学园已经经过了一年的时间。在这短暂的时间内我认识了许多人，也经历了很多事。同宿舍里的人都很亲切，不过没怎么找到机会和美鹤、真田学长交流，有点可惜，再过不久他们就要离开这个宿舍了。

这一年里我养成了写日记的习惯，可是当我最近翻开日记时，不知为何里面写着许多奇怪的内容，许多在我的记忆中不存在的内容……难道是其他人的恶作剧吗？

话说回来，这一段时间总是感到非常疲倦，每天的睡眠时间也开始渐渐变长，不过去医院检查后医生表示我的身体状况并没有什么异常，也许只是学习压力比较大造成的吧。

再过几天就是三月五日，学长们的毕业典礼，当同学向我提起这件事时我的胸口开始莫名地疼痛、有一种无法言喻的复杂心情。虽然不知道是什么原因，但我最近总是有一种感觉，感觉自己似乎是忘记了什么重要的事，非常非常，重要的事……

……希望我能快点想起。



流程提示

3月3日～3月4日：最后的自由活动时间，这段期间内与Commu达到MAX的人交谈会有一些特殊事件。









本作为PS2版《侍道2 决斗版》的PSP移植版，游戏以日本幕末时期的天原镇为舞台，讲述了作为流浪武士的主角与青门组、奉行所、幕府之间发生的各种故事。本作的一大特色就是玩家在游戏中的选择与行动会直接影响各势力之间的力量平衡以及故事的发展。游戏有着14个分支结局以及70把种类不同的刀剑，对于剑术动作游戏爱好者来说是不得不玩的佳作。

文 1怪物1&羽纹

A·AVG

侍道2 携带版			
侍道2 ホ タブル			
Spike	2009年9月3日	日版	1～2人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

系统详解

操作说明

键位	作用
滑杆	控制人物移动
十字键	转动视角
L	拔刀/收刀
R	防御
○	确定/对话
△	纵斩攻击
□	横斩攻击/拾取物品
×	跳跃/加速剧情/取消
START	暂停
SELECT	菜单快捷键
R+□	踢/丢出手中的物品

特殊操作

①同时按R+□可以通过踢来直接拾取地面的物品。
②按住R+L+START+SELECT3秒后可以回到标题画面。
③进入战斗对峙状态后按R+○可以取消对峙状态自由跑动，方便调整站位。
④快速扳动滑杆两次可以使出回避移动。

角色状态介绍



①硬度槽

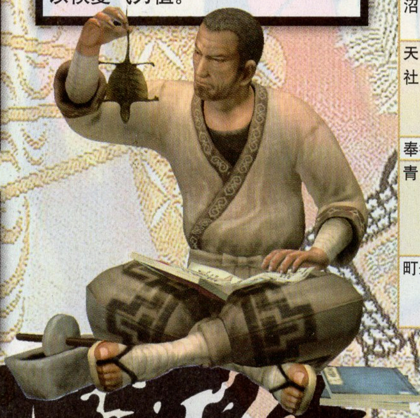
最上面的是刀的硬度槽，槽的长度和刀的硬度相等。每次攻击命中后，硬度槽上都会出现红色的斩味显示，当斩味达到硬度槽最大限制的时候，硬度槽就会断掉一节（硬度-1）。在不使用刀攻击的时候斩味值会慢慢降低直至为0，根据刀和技能的不同，斩味的增长速度也不尽相同。

②生命槽

绿色的槽是生命槽，每次受到攻击后都会相应地减少体力槽。当体力为0时，就会GAME OVER。

③气力槽

最下面的槽为气力槽，每经过一些时间后气力槽就会-1，有时候受过多的伤也会导致气力槽降低（根据选择的游戏难度而定）。当气力槽降为0后主角会晕倒，此时游戏时间强制经过一天，通过吃药以及回自宅睡觉可以恢复气力值。



天原镇各场景&设施作用介绍

地名	介绍	设施/店（店铺统一除未明、夜以外的时间开门）
大手门	天原镇的大门，偶尔会遇到异人	食い处、茶屋、宿屋
天风町	天原镇的商业街，天原最大的游郭也在这里很显眼	道具屋、吴服屋、小间物屋、游郭、吞み处、かんざし屋、仲介人
大冢町	属于住宅区有一些小店，主角的临时住处也在这里，经常会见到一些浪人	自宅、道具屋、八百屋、小间物屋、酒屋、药屋
鹿野町	侍修炼的场所，有镇里出名的黑生道场	黑生道场、食い处、かすみ宅
柿沼町	有钱人所住的场所，看起来都比其他地方富丽堂皇	食い处、吞み处、茶屋、宿屋
沼田町	一些小商店所在的地方，锻冶屋也开在这里	汤屋、锻冶屋、八百屋、食い处、刀藏大工
天原神社	二十六日之前此处都在准备祭奠，二十六日之后在收拾祭奠之后的东西（总之一直都是乱糟糟的）	道具屋、茶屋、小间物屋、情报屋（未明/夜）、小坪的试腕
奉行所	维护天原一方和平的组织。	仲介人
青门组	天原最大的一个团体组织，曾经是讲究任侠道的青门组，现在成为了地方的黑道组织	仲介人
町外	弦庵的诊所就开在这里，平时没什么人，晚上可以遇到一些带刀的虚无僧和浪人	诊所



食い处
吃饭的小店，在此进食可以补充体力。花费100文、体力＋400。

呑み处
吸食素魔的店铺，可以理解为烟馆。花费200文、体力−150、气力＋2。

茶屋
喝茶的地方，体力恢复量小，看你有没有情趣了。花费100文、体力＋200。

汤屋
洗澡的地方，如果换成是女性角色记得要去女的那边（笑）。花费300文、气力＋2。

游郭
所谓的妓院，干了坏事减少体力回复气力。花费100文、体力−300、气力＋4，游戏时间经过一刻。

宿屋
住宿的地方，时间只经过一刻且恢复效果比自宅要好。花费300文、体力＋600、气力＋4。

吴服屋
贩卖各种HP上限提升道具的商店。

道具屋
贩卖各种HP回复道具的商店，同时也有技书和奥义书出售。

八百屋
贩卖各种低级HP回复、气力恢复药材的场所。

药屋
贩卖各种低、高级HP恢复、气力恢复药材的场所。

小间物屋
贩卖各种有附加效果的道具的场所。

小坪的试腕处
二十二日白天后出现，每次支付相应的金钱可与人斗技，如果斗技成功便可以获得之前支付金钱两倍的奖励。

情报屋
只有在未明和夜里才会出现，与情报贩卖商交谈支付相应的金钱可以随机得到一个刀狩任务，支付的费用越高就会获得越稀有的刀的情报。接下来只要前去情报所指的地点就可以遇到刀藏的持有人，干掉对方获得刀即可。刀狩结束后离开场所，时间强制经过一刻。

锻冶屋
锻造强化武器的地方，支付相应的金钱就可以强化刀具，锻造部分在后文中会有详细介绍。

仲介人
奉行所、青门组、天风町都各有一个仲介人，可以在他们那里接到任务来获取金钱。

黑生道场
在里面可以查看到游戏的一些基本教程和战术指南，另外与黑生对话选择第二项还可以向他进行挑战，胜利后会得到一本技书作为奖励。



时间系统
游戏中的每一天分为未明、朝、昼、夕、夜这五个时刻。时间的经过有下述几个情况：在一个地图内呆上一段时间的话画面右下角的荷花苞便会开始闪烁，此时离开当前地图时间就会经过一刻；在完成了委托任务后离开当前地图，此时时间会强制经过一刻；在小镇里使用某些设施的话也会经过一定时间，例如去游郭、宿屋。另外，在自宅休息也是消耗时间的主用途径之一。

在自宅休息的情况

休息类型	消耗时间	回复效果
一服	时间经过一刻	体力+200、气力+2
转寝	时间经过二刻	体力+400、气力+4
少し寝る	时间经过三刻	体力+600、气力+6
寝る	时间经过四刻	体力+800、气力+8
ぐっすり	时间经过五刻	体力+1000、气力+10

战斗模式


游戏的主要战斗采用了1VS1多线性战斗模式，当双方进入对峙状态后就会转为线性战斗，此时玩家控制的角色会以对方为中心点做圆形移动。在双方对峙的过程中其他人不会进行攻击，这样就算遇到百人斩用心棒这样的大乱斗也是同对手逐一过招而不用担心被围剿。

战斗技巧
所谓的“崩”就是攻击方破坏对方防御并造成其硬直动作，“引”则是防御方化解攻击方攻击并使其产生硬直动作。在战斗中这些技巧经常会被用到，具体的操作如下介绍。

引
当对手用纵斩时，在防御斩击的状态下将滑杆推向角色面向的前方便可以发动引；而当对手用横斩时，在防御斩击的状态下将滑杆推向角色面向的后方才能发动引，成功发动引后对手处于硬直状态，在硬直状态消失之前按□键或者△键都可发动反击斩对目标造成大伤害乃至一击斩！掌握各种刀的技能，熟悉用何种斩起手的后续连段是哪种斩便可轻松利用引来化解对方的攻击。需要注意的是崩、捕捉技以及R+□的小踢都属于防御破坏性质的技能，对于此类技能则无法使用引。

崩
每把刀的刀技里都有崩技（在技能树里会注明一个“崩”字），这种技能一般都是通过搓招来发动。崩技可以直接破坏对方的防御造成硬直状态，且无法通过引来化解，此时攻击方可以利用对手的硬直进行追击。崩技的发动普遍都比较慢，看到对手架出使用崩技的动作后可以利用速度快的横斩或小踢来迅速打断。

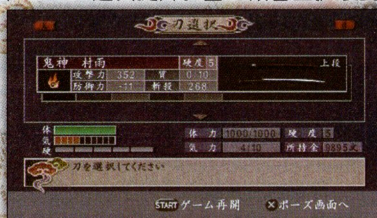
刀技
每把刀都有各自不同的技能，技能的学习是通过战斗中不断地使用刀攻击对手（一定要攻击到目标造成伤害）、杀人的数量以及使用技书来获得。每个技能的攻击力都有不同的伤害加成，可以在刀技的数据里看到具体加成量。技能树中有不少衍生技能，技能配合衍生技可以形成华丽的连段套路，使用连段是除了引与崩之外给与对手伤害的主要攻击途径。本作的刀一共分为8大类，根据这8类不同的刀技能性能也各不相同，居合攻击凶猛快速、片手攻速快消耗韧味少、忍刀打法变化多端、双刀招式华丽丰富、胁威力大且攻击范围广、中段中规中矩但实用性高、上段拥有压倒性高攻击力、下段攻防兼备易攻易守。每把刀都有自己独特的刀技和攻击特点，合理地在战斗中使用刀的技能并配合崩与引的技巧斩杀对手，也是一个不小的研究学问。



受身
当角色被打浮空后，在落地前按×键有几率施展受身。受身瞬间有短时间的无敌效果，但受身动作也有一定的硬直持续到无敌效果结束。如果受身时间掌握好可以帮助自己暂时解围对手的连续攻击，反之也有可能被对手抓住受身硬直追加各种套路攻击以受到更重的伤害。何时受身、受身与否也要根据具体战况而定。

刀藏

游戏最大的特点就是各式各样的名刀利剑，本作中拥有不同种类、不同造型共70把刀可供玩家收集，而这些刀分别由各种不同的NPC持有（其中也包含各式各样的路人）。有的NPC需要引发特定的剧情才会出现，有的NPC需要接到一些任务后才会出现，还有的则是在固定时间内以一定几率出现在固定地点。获得这些刀的方法很简单——干掉刀的原本持有者后，刀便会落在地上，玩家只需上前拾取或者按R+□键踢一下即可。游戏中玩家随身最多可以携带3把刀，在地图选择画面可以通过刀藏选项把随身携带的刀纳入刀藏内，相比前作一周目花钱存3把刀来说在收集上要方便很多。起初刀藏的收纳容量只有20把，在游戏过程中夜间前往沼田町可以在锻造屋旁遇到大工の妻，对话后她可以收费扩充刀藏的容量，扩展价格从500到8400逐次提升。当刀藏容量扩展到



100以后大工の妻就不会再出现了，取而代之的是大工本人。本作困难难度下很多路人、浪人有一定几率会佩戴一些极稀有的刀，而且一般拾取以后属性都不错（其实初始属性如何都无所谓，后期可以在“武士の挑战状”中进行挑战降低刀的当前质，然后通过锻造来提高刀的属性！），在困难模式中冒险的时候不妨多注意一下路过的各式人群，如果看到有样子颜色奇特的刀不妨拔刀杀之（好恶！=　=|||）。

全刀藏一览

上段刀

刀名	所属
根卷	同心与チンピラ持有
天赖庵	チンピラ持有
恐山	チンピラ持有
虎辙	天原神社情报屋1600文刀狩情报中一定几率出现的随机人物持有
十曼国	青门组仁平持有
大黑生	鹿野町天原道场的黑生铁生持有（向他挑战，他会在血槽降低到一定程度后收刀，在其收刀之前杀掉他即可获得）
鲛肌丸	中村宗助持有（困难难度）
鬼包丁	中村宗助持有
村雨	青门组仲介人“どチンピラ”持有，不断接奉行所任务直到出现刺杀青门组仲介人“どチンピラ”的任务出现，去青门组杀之即可获得

中段刀

刀名	所属
灵魂碎き	鹿野町天原道场的黑生铁一定几率持有（困难难度）
木刀	鹿野町的门弟一定几率持有（困难难度）
坐刀	同心和チンピラ持有
赤羽根	同心和チンピラ持有
中元	同心和チンピラ持有
无铭刀	游戏开始时主角、チンピラ、浪人、道场门口弟子持有
有胧月夜	武藤乡四郎持有（普通难度）
中庸刀	武藤乡四郎持有（困难难度）
炼狱	鹿野町天原道场门前的弟子一定几率持有（困难难度）
日本列刀	鹿野町天原道场门前的弟子一定几率持有（困难难度）
国重	晚上去天原神社情报屋，1600文刀狩情报中一定几率出现的随机人物持有



下段刀

刀名	所属
蛇丸	同心和チンピラ持有
七转八刀	同心和チンピラ持有
一发丸	团八一定几率持有（困难难度）
出云乃柱	辻斩り和始末屋持有
大云丸	青门组胖子流氓持有
百万石	青门组胖子流氓持有
鬼雀	青门组胖子流氓持有（困难难度）
虎猫爪	保野持有
鹰眼剑	青门组三太持有
鬼雀	青门组胖子流氓持有

胁刀

刀名	所属
贯诚	霞持有。在非霞剧情路线时，二十六日以后去青门组与情报人对话，得知霞已逃走，之后去鹿野町找到她并杀之入手
イブスカリバ	在天风町接一定数量任务后，到了二十六日晚上去大手门会遇见一个等待达人挑战的洋人，对方身上持有
谦贞	奉行所仲介人与力持有。不断接奉行所的任务直到出现刺杀青门组仲介人“どチンピラ”的任务。完成任务后在夜里、任意场所会随机遇到始末屋杀来主角，干掉之后回奉行所杀死与力获得
义基	御奉行持有，非奉行所篇的任意剧情在二十六日天原祭乱斗中将其杀死即可获得
紫冥燕月	同心和浪人持有（困难难度）
千草	同心和チンピラ持有
堂鸟锥贞	同心、チンピラ和辻斩り持有
牡丹雪	同心持有（困难难度）
苍莲华	奈美持有，青门组篇路线中，于二十八日未明在青门组的战斗中将其杀死获得
神稚	辻斩り与始末屋持有

片手刀

刀名	所属
目明レ十手	网引持有
微热	二十六日的事件发生后，晚上去沼田町或大冢町出现的女恶者持有（困难难度）
爪杨枝	同心和チンピラ持有
飞弹芭蕉	同心和チンピラ持有
神风	天原神社情报屋1600文刀狩情报中有几率出现
鷲口十手	网引持有（困难难度）
椿	チンピラ持有（普通难度）
ハルエキ	辻斩り随机持有
美帝骨	京次郎持有
风来坊	青门组一吉持有

忍者刀

刀名	所属
鹫羽斩	二十六日事件发生后，晚上去沼田町或大冢町出现的おばろ一定几率持有（困难难度）
夜葬	虚无僧随机持有
鸟峠	虚无僧随机持有
残月	虚无僧持有（普通难度）
樱旋风	二十六日事件发生后，晚上在沼田町或大冢町出现的隐密持有
浮云小太刀	二十六日事件发生后，晚上在沼田町或大冢町出现的おばろ持有
灰岚土	二十六日事件发生后，晚上去沼田町或大冢町出现的おばろ一定几率持有（困难难度）

二刀流

刀名	所属
金昆罗伐折罗	团八持有
比知卜重一	冶炼屋的老板主堂岛持有（晚上去沼田町会看见他在冶炼屋外夜游）
孔雀二刀流	辻斩り随机持有（困难难度）
龙凤丸虎眼丸	辻斩り随机持有
太郎次郎	辻斩り随机持有
赤鬼青鬼	辻斩り和奉行的町人夺还任务中的洋人持有（困难难度）
阿訇	青门组暗杀依赖任务中的渡世人持有（困难难度）

居合刀

刀名	所属
三昧卸	辻斩り持有
斩鬼丸	高沼半左卫门持有
百偶	虚无僧持有
陆奥白金	晚上去天风神社情报屋，1600文刀狩情报中一定几率出现的虚无僧持有（困难难度）
清满	与沼田町招财猫对面的黄衣女性对话，被告知她父亲生病了，之后找到她所要的道具直到其父亲的病好了为止，最后去天原神社把她父亲杀掉后入手（普通难度）
轮回	与“清满”的获得方式相同（困难难度）

锻冶系统&刀性能相关

所谓工欲善其事，必先利其器。要在天原镇闯荡，没有一把好刀是不行的。在游戏过程中玩家获得的刀数据都比较低，这时候需要将刀带到沼田町的锻冶屋进行强化来让刀变得更为顺手。



武器精练

质をげる	品质强化
攻击力を上げる	攻击力提升
防御力を上げる	防御力提升
适当にやってくれ	攻击力与防御力综合提升
丈夫にする	恢复刀的硬度
やっぱり、やめる	取消回到上级菜单

冠名鉴定（给刀冠名）

刀の出来を鉴定	根据刀的数据给出冠名
刀の经历を鉴定	根据刀的来历给出冠名
用はない	退出离开

攻击力与防御力

每把刀的攻击力与防御力最高可以强化到500，当前刀的质越低每次强化增加的数据也就越低，从最初的+1可以到最后的+20。武器冠名也可以给刀增加一定的攻击力和防御力，另外不同的冠名给武器附加的效果也大不相同，后表中给出了冠名条件以及效果供玩家参考。注意每把刀只有一次冠名机会且无法取消，想要一个什么样的名字还是要慎重考虑之后再去鉴定吧。顺带一提，部分刀还有特殊冠名。

质

在刀的属性界面里除了攻击力、防御力这些基本数值外，还有个质的数值，质关系到刀可以强化的次数。左边的数字为刀的当前质，右边的数字表示刀可以承受的最大质。刀每强化一次当前质就会+1，当当前质超过武器可承受的最大质后，刀就会有一定几率强化失败，而且一旦强化失败这把刀就不能再强化了。刀当前质最高可以到最大质+5，当当前质到这个数字之后再次强化必定失败。将“武士の挑战中”的地狱模式通关后所带刀的当前质会降为0，只要有耐心，锻冶一把攻击力、防御力双500的刀也不是那么困难。

攻击力类

冠名	范围	效果
剃刀	30以上45以下	攻击力+5
锐刃	45以上60以下	攻击力+10
炎刃	60以上80以下	攻击力+15
霹雳	80以上100以下	攻击力+20
鬼神	100以上	攻击力+30

防御力类

冠名	范围	效果
雨伞	30以上45以下	防御力+5
锁壁	45以上60以下	防御力+10
铁壁	60以上80以下	防御力+15
刃坏钢	80以上100以下	防御力+20
御人守	100以上	防御力+30

质类

冠名	范围	效果
白米	当前质7以上	质+1
名刀	当前质9以上	质+2
白金造	当前质11以上	质+3
神佛㑚	当前质12以上	质+3

斩杀数类

冠名	范围	效果
人斩り	100以上200以下	攻击力+10、防御力-5
杀戮	200以上300以下	攻击力+20、防御力-10
血粹	300以上500以下	攻击力+30、防御力-15
斩鬼	500以上1000以下	攻击力+40、防御力-20
猎鬼守	1000以上	攻击力+60、防御力-30

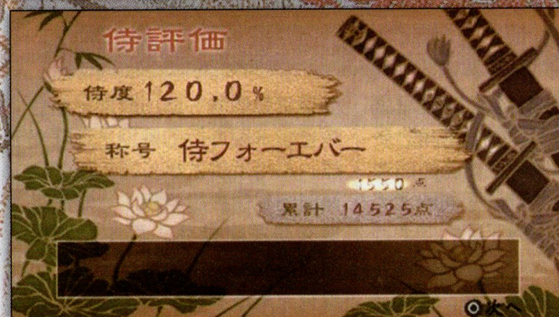
经验值类

冠名	范围	效果
霜振り	500以上800以下	攻击力、防御力+3
爱刀	800以上1400以下	攻击力、防御力+7
名	1400以上2000以下	攻击力、防御力+12
光轮	2000以上3000以下	攻击力、防御力+18
仙露刃	3000以上	攻击力、防御力+25

特殊类

冠名	所属	效果
长曾称	琥彻专有	质+3
铭华	十曼国专有	质+2
赤玉	鲛肌丸专有	攻击力+20
赤玉	神风专有	攻击力、防御力+10
魔刃	村雨专有	攻击力+60，防御力-20
名作	坐刀专有	质+5
备中高染	赤羽根专有	攻击力、防御力+20
备中金光	无铭刀专有	质+5
池田鬼神丸	国重专有	攻击力+40
纵断	日本列刀专有	习得“盛者必衰”
备前义友	胧月夜专有	攻击力、防御力+15
天原守梶宗	义基专有	防御力+30、质+1
青门守	贯诚专有	防御力+20、质+1
和泉守藤原	兼贞专有	防御力+40
备前长船	百偈专有	防御力+30
加州藤原	清满专有	防御力+20、质+1
青门	斩鬼丸专有	防御力+30
斗将	金毗罗伐折罗专有	防御力+30

称号



每周目结束后，系统都会对玩家在游戏中的剧情选项以及所做所为给出一个侍度评价，根据侍度的高低会获得相应的称号和GP点。GP点收集到一定量的时候可以开启一些固定的饰品道具，想要获得更多的饰品道具就要多完成高侍度评价的结局来获得高GP。而称号的收集可以在每次进入游戏前的记录中看到。

称号	入手方法
侍フォーエバー	侍度120%
侍王	侍度100～119.9%
至高の侍	侍度90～99.9%
惊异の侍	侍度80～89.9%
侍师范代	侍度70～79.9%
噂の侍	侍度60～69.9%
侍修行中	侍度50～59.9%
凡人	侍度40～49.9%
未熟者	侍度30～39.9%
チンピラ	侍度20～29.9%
马の骨	侍度0～9.9%
きのこ侍	使用“阿修罗きのこ”10次以上，中途离开天原镇
くされ外道	被抓进奉行所7次以上，中途离开天原镇
刀の虫	冠名10次以上，中途结束游戏
俭约侍	所持金3000文以上，不花一文钱通关
ワーカホリック	成功完成委托任务20次以上通关
人畜无害	不杀一人通关

称号	入手方法
寡默な侍	与人对话次数最少通关。
好色侍	去游郭10次，中途离开天原镇
金持ち侍	所持金8000文以上通关
无能の侍	任务失败10次，中途离开天原镇
辻斩り侍	斩杀人数300以上，中途离开天原镇
鬼畜王	攻击已经被打倒的敌人180次以上，中途离开天原镇
刀を大切に	刀折断10次以上，中途离开天原镇
ポンコツ	气力到0气绝两次以上，中途离开天原镇
ぐっすり侍	除了强制不能睡的时间都在睡觉，以这样的方式通关
达人の境地	总体力消耗1000以下过关
滋养强壮	无睡眠时间通关
刀探求者	锻造刀10次以上通关
一击师	以一击必杀方式斩杀300人以上，中途离开天原镇

武士的挑战状

移植版的新增模式，内容就是玩家选择一个角色进行关卡通关，起初只能选用4名角色并且只能使用他们的固定佩刀，随着游戏流程的推进可使用角色会增加、同时自己收藏的佩刀也能随意选用。新的关卡类型很有趣，而且每过几关都会有BOSS出现与玩家进行决斗。该模式里的引判定和游戏流程的有些不同：必须要到被攻击的瞬间按防御+相应方向键才能使出，目押要求相当高，颇具挑战性。通关后一些剧情以及对话还挺有趣的，特殊服装版的人物也很好看。普通难度通关后会出现恶梦难度、地狱难度以及狂战士难度；地狱难度通关后可以将你带入挑战的刀的当前质降为0；狂战士模式通关后会获得一些新的角色并且获得3000金。而在该模式里每一个被打败的BOSS都会纳为可使用的新角色（其中不乏恶搞角色以及《侍道》前作里出现的角色）。在“名前”那里按左右可以选择更多的、游戏里的NPC作为主角形象，配合一些饰品道具让游戏玩起来又别有一番滋味。



难度	通关奖励
普通	可在游戏中选择女忍者、中村宗助、霞、邑咲和巫女；而“武士の挑战状”模式里也可选其他人物；另外还会追加地狱、狂战士难度
恶梦	可在游戏中选择日向、ラルフ和霞（制服）
地狱	可在游戏中选择奈美、フェイスレス和京次郎（女仆装）
狂战士	可在游戏中选择刈部、豪次郎和さよ（大人）

流程剧情攻略

注※①：本作有很高的自由度，玩家只需要在固定的时间内去触发相应的事件并选择剧情选项即可发展故事主线，文中在剧情的选择方面给出的推荐选项以拿到最高侍度为准。
注※②：同时按住L+R+START+SELECT3秒可以直接回到标题画面。

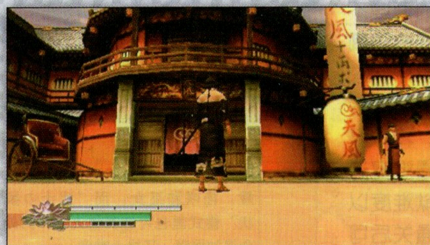
天风无名子篇

二十一日 昼【大手门】

初到天原镇的主角因为过度的饥饿和旅途的劳累而晕倒在了大街上，当其醒来时面前出现的是一个可爱的小女孩和可口的饭团。“我从来没吃过这么好吃的饭团（これほどうまい握り飯に食つたことがない）”小女孩没有出声只是看着主角。“你叫什么名字？（おぬ，名前は？）”小女孩摇了摇头站起身来跑开了。没跑多远就撞到了三个穿着怪异、不怀好意的流氓。被撞的流氓装作伤得很重的样子企图要教训小女孩，见此情况主角当然不能坐视不管（见舍てはおけぬ）。流氓见主角上前便警告他不要多管闲事，“这个小女孩有恩于我（その子に恩义がある）”主角回答道。三个流氓不以为然，并威胁主角说自己是青门组的人，惹到他们很麻烦。主角也不是等闲之辈，面对这种家伙惟有拔刀来证明自己的道义。战后败下阵来的流氓落慌而逃，看到不远处安然无恙的小女孩，主角安下心来。这时候一位女士走过来叫住小女孩问她发生了什么事。小女孩走到那位女士身边后突然就晕倒了，女士以为是主角欺负小女孩连声责斥，听到这番话的小女孩连连摇头否认。这时女士才知道自己错怪了好人并向主角道歉，之后她告诉主角自己的名字叫千代，是町外弦庵医生的助手，她说没人知道这小女孩的名字叫什么，大家都称她为“天风无名子”（下文简称“无名子”）。说完她便告别主角回去诊所了，而小女孩在挥手告别后也跟着千代走了。

二十一日 昼【天风町】

在天风町主角再次遇到了无名子，她正用木棍在地上给一个双刀武士写着什么。无名子看到主角后放下木棍向他跑了过来，双刀武士见状也走过来并询问主角是否就是之前在大手门帮助过无名子的人（此处应选择“正好……相反……（……それは……逆だ）”）。对话中双刀武士介绍自己叫团八，是天风町红屋的保镖。他说无名子是个孤儿，可能是因为不会说话而从小遭到父母遗弃，天风游郭的游女收养她帮忙做跑腿的活路。说着说着从天风游郭里走出一个浓妆艳抹的女人，对话中得知这个女人叫舞风，是天风游郭的花魁。之后团八安排主角当天风町的保镖维持生计并带他到大家町的一间空房里临时住下。临走时团八委托主角帮忙给町外的弦庵送东西过去。



二十一日 夕【町外】

帮忙送东西的主角刚进诊所就遇到弦庵医生与他的助手千代正在治疗一位病人，弦庵医生似乎对持刀的主角态度很不友好。“阁下讨厌侍吗？（侍がきらいなのか？）”主角询问到，弦庵表示作为医生辛辛苦苦地治病救人，而侍一挥刀便可以简简单单地取人性命，自己并不欢迎这种不重视生命的人。虽然千代极力解释主角不是他所形容的那种人，但似乎并没有影响到弦庵医生的看法。交谈过程中病人突然出现了急症，弦庵医生二话不说急忙离开，千代则委托主角帮忙照看诊所。“没问题，快去吧（わかつた、早く行ってこい）”主角爽快地答应下来。在等待弦庵医生回来的时候，无名子突然跑来诊所，见弦庵医生不在便招呼主角跟着过去。“到底发生了什么事？（いつたい、何があったのだ？）”充满疑惑的主角跟随无名子出门后看到一个病人痛苦地躺在地上。“怎么了？（どうしたのだ？）”无名子用木棍在地上不停地笔划，但主角就是猜不出来。“……还是不明白（……さっぱりわからん）”主角遗憾地说道，这时躺在地上的病人因为过于疼痛突然开始叫了起来，幸好弦庵医生赶了回来对病人进行了及时的处理。弄完这些事后，弦庵医生赞扬主角之前没有对病人坐视不理，并认为他和那些只会杀人的侍是不一样的。在闲谈中弦庵医生告之无名子因为不会说话、不会写字，天风町的游女可以放心地把一些和客人的秘密信件交给她来传递，这也让无名子获得了一个赖以生存的机会。但长久如此对于无法与外界交流的无名子来说，未来的生活注定会成为悲剧。“不能就这么放着不管（それでいいわけがあるまい）”听了主角的回答，弦庵医生反而质问主角有能什么办法呢？“我来教她识字（おれが、字を教えてみよう）”主角迅速回答道。弦庵医生听闻后沉思了一下，回头问无名子是否愿意让主角教她识字，无名子高兴地猛点头，接着弦庵医生让主角去找团八谈谈这件事。

二十一日 夕【天风町】

回到天风町，团八感谢主角帮忙跑腿并给了500文作为报酬。当主角告之团八要教无名子识字的事（“文字を教えてやることにしたのだ”）之后，团八告诉主角这事要找舞风才行。之后经过团八的引见，主角见到了舞风。舞风显然对于主角要教无名子识字的事情有点不太情愿，并质问主角为何要这样做。“无法传达自己的意愿是很悲惨的（自分の意志を伝えられないことは悲劇だ）”主角给出了这样的回答，舞风对只是一介穷苦之侍的主角为这种理由做这样的事感到不理解，舞风以学识字需要购买无名子的时间为由要求向主角索要1000文，没钱的主角只好无奈地离开。

二十五日前 夕【天风町】

主角凑够1000文以后再次来到天风町找团八帮忙引见（舞风に会わせてくれ），见到舞风后主角出钱买下无名子的时间（あの子の时间を买いたい），之后主角便开始教无名子识字写字，而舞风也偷偷地在门外看着。聪明的无名子很快就会学了大部分的字，无名子将一张写着“さよ”的纸拿到主角面前，“小夜，这是你的名字么？（さよ、それがおまえの名前か？）”无名子猛地点了点头（下文改称其为“小夜”），此时一直在门外偷看的舞风也因为知道了小夜的名字而流下了感动的泪水，原来舞风其实也是很关心小夜的。



二十五日 朝～夕【大家町】

回到小屋的主角发现小夜已经在小屋里等着自己，小桌上放着一张纸上面写着“庙会”。“好，一起去庙会吧！（よし、いっしょに祭りに行こう）”听到主角爽快的回答后，小夜高兴地点了点头。

二十六日 夜【天原神社】

来到庙会的会场，小夜早就在那等待多时了，见到主角后便高兴地跑了过来。在逛庙会的途中，小夜在一个摊位面前停了下来，“肚子有点饿了吧？（すこし小腹がすいたな）”主角询问到，小夜点了点头跑到了旁边的一个摊位去了。正巧又碰上了上次惹麻烦的那三个流氓，他们以为小夜不识字骗她说团子要二两一个，这时候主角走上前问“小夜，上面的确写了二两吗？（さよ、あの値札に二両と书いてあるか？）”，小夜摇了摇头，三个流氓奇怪小夜怎么会识字，对于这种家伙拔刀教训一下吧！（三人中有一人HP过半战斗强制结束）。打败三个家伙之后，小夜在店铺上拿了一串团子递给主角，原来她是想给主角买东西吃。看着接过团子的主角，小夜高兴得一蹦一跳。就在这时突然庙会会场上发出了一声尖叫，青门组的京次郎带着一群小混混来庙会想要刺杀御奉行的黑羽三河守义隆，奉行所的武藤乡四郎这时也及时出现保护御奉行。一场恶战看来是在所难免，而主角则要在这场乱战之中保护好小夜（小夜会一直跟着主角走，如果过于恋战会让小夜死于乱刀之下，建议没有与人进入对峙状态时走到角落等一段时间，战斗会自动结束并触发剧情）。恶战结束之后武藤乡四郎和御奉行前来感谢主角的帮助，“我只是想保护小夜而已（さよを守りたかっただけだ）”，听了主角的回答之后御奉行对他为保护自己想要保护的东西而战斗的道义大加赞赏。



二十七日 朝【大家町】

一大早就听到天原镇的警钟被敲响，从村民的口中得知似乎是弦庵医生的诊所失火了。预感到有不好事情将要发生的主角也跟着赶了过去。来到町外看到诊所已经被大火团团包围，在人群前主角发现小夜冲进了诊所，担心她和弦庵医生的主角也跟着一起冲了进去。在诊所的后院，主角正好看到了武藤乡四郎杀死弦庵医生的瞬间。原来诊所的后院种植了大片罂粟花，在燃烧的罂粟花田中武藤乡四郎告诉主角弦庵为了私利，种植罂粟花制造和贩卖素魔毒品害人，他为了维护天原镇的正义与和平来除掉弦庵医生。而这件事也从奄奄一息的弦庵口中得到了证实。

二十八日 朝【天风町】

回到天风町后主角被团八告之舞风有事相告，原来天风红屋大老板召集大家并宣布自己打算收养小夜当义女，因为没有子女继承自己生意，希望培养小夜来当自己的接班人。这件事让众人都感到十分意外，不过也算是件大好事。但小夜本人却拉着主角的手一直摇头表示不愿意。此时突然从外面传来一阵喧哗声，主角与团八一起出去看看发生了什么情况。游郭外青门组的三个白痴流氓大吵大闹说要带走小夜，“为什么要带走这个孩子？（なぜ、あの子を狙う）”主角询问对方理由，三个白痴一面说着这种事情不会给出原由而一面又把青门组首领半左卫门与天风的游女柰美要他们来抓小夜的事实讲了出来。最终回过神来发现事情泄露的三人决定要拔刀杀人灭口，这种情况下主角自然要拔刀迎战！战斗结束后三人灰溜溜地逃走，而接下来主角也要去青门组把事情问个明白。



二十八日 夜【青门组】

主角只身一人闯入青门组本堂，在门口便遇见之前的三个流氓，二话不说便拔刀开战。干掉他们之后来到青门组首领半左卫门的房间，半左卫门似乎已经料到主角会来。当主角问起“为何要抓走小夜？（何故さよをさらおうとする）”时，柰美说全都是因为主角教小夜识字造成的。弦庵在用罂粟制造麻醉药时无意做成了素魔毒品，他和青门组合作贩卖素魔从中获得金钱利益。千代与红屋都是幕府的人，千代在弦庵身边当助手也就是为了获取素魔的制作配方，没想到武藤乡四郎发现此事后干掉了弦庵并放火烧毁了房子与罂粟花，素魔的制作配方也随着大火化为灰烬。就在这时千代却发现小夜知道素魔的配方，因为前段时间小夜到弦庵诊所练字时，练习所用的字稿就是素魔制作配方。小夜虽然不懂是什么意思却牢牢记住了配方的所有内容，而红屋商人之所以要收养小夜也只是为了获得素魔的制作配方而已。这时半左卫门向主角提出交出小夜一起靠素魔发财的提议，身为道义之侍的主角毅然拒绝了半左卫门的提议（断る）。见谈判失败的半左卫门召集了手下准备让主角葬身于此。剑术高超的主角怎会臣服？一番激战过后，半左卫门最终倒在主角的刀下。

二十九日 朝【天风町】

回到天风町的主角从团八和舞风口中得知，在他离开的这段时间武藤乡四郎带着奉行所的同心来带走了小夜，团八虽全力抵抗但寡不敌众。舞风还交给主角一张小夜被抓走前写下的纸条，纸条写道“谢谢你的照顾，请不要担心我，自己要保重”。这么小的孩子便懂得体会人心，主角收起字条转身准备离开，团八与舞风看出了主角的心思打算上前劝阻，虽然都很担心小夜，但除了主角独自前去营救也没有其他办法。“我乃风，谁也斩不断的风（おれは风だ风は谁も斩れんさ）”说罢，主角便转身离去。

二十九日 朝【奉行所】

来到奉行所的主角被大批的同心给包围，二话不说拔刀开战吧，斩翻所有同心后在大牢门口等待的便是武藤乡四郎。一场恶战之后，武藤乡四郎最终败下阵来，他用最后一口气问主角是什么样的信念使得主角如此强大，“因为一个饭团（おにぎりを一个もらったのだ）”，这样的回答让武藤乡四郎完全不明白其中的含义，最终叹气死去。主角在牢房里找到了被关押的小夜，将小夜解救出来后在奉行所外遇到了御奉行，御奉行希望主角能对素魔一事保守秘密，“没问题，我只是想守护这个孩子而已（おれはただ、この子を守りたかっただけだ）”，听到这话的御奉行也表示赌上整个奉行所与天原镇的命运信任主角。



主角准备离开天原镇，团八与舞风都前来送行，却惟独不见小夜出现。舞风说小夜躲在房间里不出来，大概是忍受不了离别的难过吧。正当主角走到天原镇门口时，手持木棍的小夜出现在自己面前。小夜用木棍在地上写道“带我一起走（あたしもいっしょうにいく）”。看了地上一行字的主角牵着小夜的手一起走出了天原镇。此时进入ENDING No.1【天原の救世主】。

主线其他结局分支

二十八日 夜【青门组】

干掉门口的几个流氓后进入屋见半左卫门对话问其“为何抓走小夜？（何故さよをさらおうとする）”。对话之后，半左卫门提出交出小夜一起靠素魔发财的提议，主角选择“知道了，一起联手吧！（わかった、手をひこう）”。最后主角为了金钱抛弃了道义，沦为了青门组一帮的败类，此时进入ENDING No.2【里切り】。

二十六日 夜【天原神社】

在混乱的刺杀场面中，主角因为过于恋战而没有保护好小夜，在乱刀之中小夜被误伤倒地。事后弦庵医生和千代虽然及时赶来，但小夜因为伤势过重已经死去。弦庵医生责怪是因为主角的刀给小夜带来了杀生之祸，伤心的他不顾千代的劝说执意要求主角立即离开。看着小夜冰冷的尸体，主角仰望天空、只能选择默默地离去。此时进入ENDING No.3【谁がために】。

奉行所篇

二十一日 昼【大手门】

初到天原镇的主角因为过度的饥饿和旅途的劳累而晕倒在了大街上，当他醒来时面前出现的是一个可爱的小女孩和可口的饭团。“你救了我的命（助かったぞ）”主角很感激地说道，小女孩点了点头起身跑开了。恢复了精力的主角继续前行，半路遇到三个打扮怪异的流氓搭讪，问身为外地人的他为何来这偏远的小镇？“为了寻找活在这个世上的理由而漂泊（この世に生きるわけを探してさすらっている）”主角的回答很干脆，听了这番话的三个流氓似乎对主角的想法完全不理解，他们认为眼前这个家伙就只是一个普通的穷乏流浪侍而已，随后三人便转身离开了。

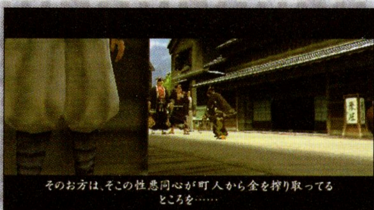
二十一日 昼【奉行所】

主角在奉行所前遇到卖药的商贩九三郎并与其攀谈，这时从奉行所里走出来一位武士，他声称九三郎这几天在奉行所外鬼鬼祟祟的肯定是幕府派来的奸细，然后全然不听九三郎的辩解拔刀就砍过去，吓得九三郎拔腿就跑。见目标逃跑，武士转过头来说刚才与九三郎谈话的主角也脱不了关系，八成是同伙，这时解释也无用的主角只好拔刀应战了。

战斗进行到一半时，从奉行所里走出一个叫中村打的同心对两人的决斗进行了劝阻，并向那名武士解释道“真的奸细怎么会在奉行所的门口与奉行所的同心决斗呢？”武士被中村说服后收刀离开，之后中村向前给主角道歉并介绍自己叫中村宗助，而刚才那位武士叫做武藤乡四郎，他们都是奉行所的同心。中村介绍说奉行所乃是在御奉行大人带领下保护天原一方治安和平的正义组织，交谈中中村慢步向主角靠近，但主角明显对打扮和举止都有点怪异的家伙没什么好感，自知如此的中村也退步离去。

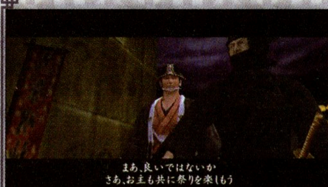
二十四日 朝～夕【大家町】

主角在经过大家町时正好看到青门组的三个流氓在勒索一个村民。此时同心保野暮右卫门出现用恐吓的语气将三个流氓给赶走了，事后这个保野居然向村民收取好处费。对于这种违背武士道义的行为，主角向前质问道“怎能这样做！？（そのようなことが許されるのか）”。保野对主角的话不以为然，还装作没事儿一样。“你这样还算是同心吗？（おまえは、それでも同心か）”主角继续追问，而对方似乎被激怒了，二话不说便拔出刀并威胁说要把主角关进大牢里。战斗进行到一半的时候，武藤乡四郎突然赶来询问保野到底发生了什么事。保野声称主角在此闹事要逮捕主角，正在这时从暗处传来了不知道谁的声音：“不是这样的，是这个可恶的同心在榨取村人的钱财”。眼看事情被揭穿了的保野只好转身离开，武藤乡四郎也警告主角自己安分点。



二十六日 夜【天原神社】

今天在天原神社有庙会活动，主角闲来也想去凑个热闹。在庙会现场上正巧遇到了一身黑装打扮的奉行所首领御奉行黑羽三河守义隆，御奉行大人与主角谈起了如今天原镇的现状。之



后他想要一个人独自回奉行所而让武藤乡四郎好好享受难得的庙会活动。接下来主角与武藤乡四郎对话得知天原镇是实行封关锁国政策时惟一允许与其他国家进行对外贸易的地方，各种势力都企图霸占这里的政权来捞取大笔的利润，处于乱世的天原镇如今依然能维持和平也全靠奉行所所做的一切。武藤乡四郎希望主角能一起坚持侍的道义帮助奉行所维护天原镇的正义。“知道了，那么就助你一臂之力（わかった力をかそう）”同为道义而战的主角很爽快地答应了下来。此时突然在庙会会场上发出了一声尖叫，感到事情不妙的武藤乡四郎迅速和主角朝着声音的方向追了上去。赶过去一看，原来是青门组的京次郎带着一群小混混想要刺杀御奉行大人，还好武藤乡四郎与众同心及时赶到。“保护御奉行大人（御奉行を守らなくては！）”这种时候主角自然也拔刀加入了战斗之中（战斗到一定时间后会自动结束，京次郎在这剧情战斗里是不会死亡的）。最终在众同心的努力下前来袭击的混混都被清理掉了，武藤乡四郎和御奉行大人对主角出手相助表示感谢。正当众人准备追讨逃走的余党时，碰上了气喘吁吁跑来的保野。保野见到御奉行大人大吃一惊，见此情形御奉行大人讽刺地说道：“怎么了？你的脸就像看到了幽灵一样。”这时很明显了：为了掩人耳目的御奉行大人故意一身黑装行动，但还是被青门组的人发现了，自己人里边肯定有内鬼。保野作为同心不但没有在发生刺杀的时候前来护驾，而是在事情结束后才出现并且看到御奉行大人后还一脸惊恐。之前保野平时的所作所为就不遵循作为侍作、为同心的道义，很明显保野应该就是这个内鬼。离开前武藤乡四郎让主角之后到奉行所来一趟。

二十七日 朝【奉行所】

武藤乡四郎也看出来了，保野应该是幕府派来的的奸细、也就是出卖奉行所和御奉行大人的内鬼，武藤打算要将保野正法。这时在门外听到对话的中村走了进来并提出了自己不同的见解：因为既然保野是幕府派来的眼线，那奉行所的人肯定不方便出手。正当大家都感到郁闷时中村自言自语道：“要是这时候有一个正义的剑士能将他除掉就好了”。听了这话武藤乡四郎将眼光停留在了主角身上，中村出门前还故意留下情报：保野晚上一定会去柿野町的红屋找游郭天风的游女奈美寻乐。看来现在就该是主角去伸张正义的时候了。

二十七日 夜【柿野町】

根据中村提供的情报，主角在晚上来到了柿野町的宿屋前。青门组的白痴三人组正在那看门，话说不到两句便拔刀要战。轻松结束战斗后，三人灰溜溜地逃走了。主角进入宿屋正好看到保野和奈美在约会，突然出现的主角无非给他们来了个“大惊喜”。保野许诺用重金贿赂主角，“我像是不守道义的人么？（御公义など、おれには关系ない）”主角很坚定地回答，见势不妙的保野打算利用一条重要消息来换自己一条生路。他透露说弦庵在用罂粟制造麻醉药时无意做成了素魔毒品，并和青门组合作贩卖素魔从中获得金钱利益。这时武藤乡四郎突然出现说不相信施行仁医之道的弦庵医生会做出这种事。此时奈美拿出了制作素魔用的原材料——罂粟花作为证据，还说弦庵医生的诊所后面有一大片的罂粟花田。武藤乡四郎并不打算相信他们的话毅然决定在这里将他们正法。消灭掉两人后，武藤乡四郎表示要去把素魔的事情一探究竟，如果弦庵医生果真做出了这种事情，他将亲手将弦庵医生正法！

二十八日 朝【町外】

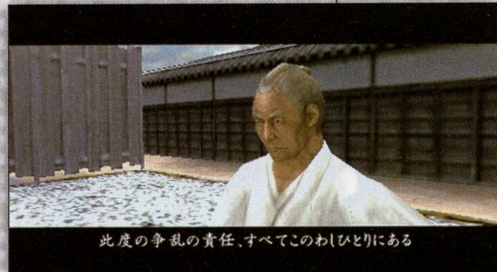
主角与武藤乡四郎来到町外的诊所调查素魔的事情是否属实。弦庵医生正好不在诊所，在调查了诊所四周之后一扇不起眼的小门一起了两人的注意。穿过小门来到诊所的后院，这里果然种植着大片罂粟花。这时武藤乡四郎让主角先行离开，由他来亲自斩断这个恶果。武藤乡四郎开始放火烧罂粟田，正在赶回诊所的弦庵医生看到这边燃起了大火，仿佛已经预料到什么似的匆匆赶往后院，而在后院等待他的则是武藤乡四郎。弦庵承认自己在调试麻醉药的时候无意间调配出了素魔。长期以来弦庵经常遇到穷迫的病人没有钱来医治自己的病，不忍心再这么看着病人痛苦下去的他便与青门组一起贩卖素魔并拿从中获得的金钱来救济那些没有钱看病的穷人，但自己卖出的毒品也害得一些人变成了废人。最终武藤乡四郎挥刀正法了自己最敬佩的弦庵医生，或许在他眼前那个仁义的弦庵医生已经不在，站在面前的只是和素魔一样毒害天原镇的罪恶的果实。



二十九日 朝【奉行所】

御奉行大人召集主角以及各同心准备前去剿灭素魔事件的最大毒瘤青门组，在青门组门前三个白痴流氓见众人还逛语说要用绝招要消灭所有人，说罢双方便拔刀开战。在奉行所众人的同心协力下，青门组的小混混们很快就被消灭了。主角杀入青门组大屋内部遇见了等待已久的京次郎，京次郎笑着走过来说主角身上也有着血腥的味道，自己与主角都是被这味道吸引到天原镇来的，为的就是这一战。战躲开。几个回合下来，随着半左卫门一声惨叫倒地，整个素魔事件也总算是终结了。

主角回到奉行所，武藤乡四郎上前感谢他在整个事件中所提供的帮助。将青门组清理后天原镇应该会恢复以往的和平安宁了，这也是主角等一介侍所希望看到的结果。正在这个皆大欢喜的时刻，推开奉行所大门的两人却看到御奉行大人身穿白寿衣坐在正台前准备切腹。问其原因后得知原来幕府企图用这次素魔的事来追究奉行所的责任并接收天原镇的政权，为了不让这种事情发生，御奉行大人决定一个人承担所有的责任以切腹来谢罪，他叮嘱武藤乡四郎一定要和主角一起用仁义之道来维护天原的正义与和平。最终手起刀落，御奉行大人用自己的生命阻止了幕府的魔爪、维护了天原的和平，此时进入ENDING No.4【未来を托し者】。

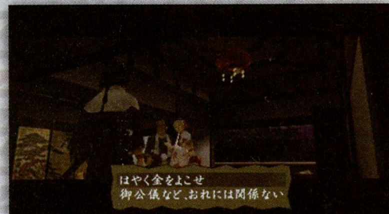

此度の争乱の責任、すべてこのわしひとりにある

斗过后，伴随着迸溅的鲜血，京次郎倒在了血泊之中。见京次郎被干掉的半左卫门慌张地装作求饶的样子乞求主角放过他，然后突然拔刀企图袭击。这种雕虫小技很轻松地被主角

主线其他结局分支

二十七日 夜【柿沼町】

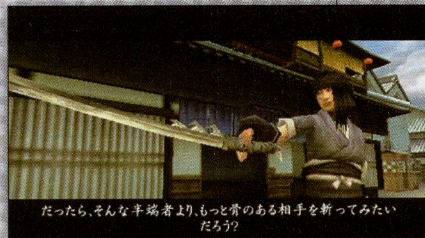
来到了柿野町的红屋前，轻松战翻看门的三个白痴流氓之后进入红屋内，遇见保野正在和奈美约会。“快把钱交出来（はやく金をよこせ）”主角直接谈了条件，保野觉得钱的话好说，于是给了1500文钱。拿到钱的主角转身离去，刚走到门口，保野和奈美追了出来要杀主角灭口。干掉保野和奈美后武藤乡四郎突然出现在了主角面前，而且直接拔刀与主角开战。杀死对方后，主角带着钱离开了天原镇。此时进入ENDING No.5【本性】。


はやく金をよこせ
御公儀など、おれには関係ない

青门组篇（嗜血线）

二十一日昼【大手门】

初到天原镇的主角因为过度的饥饿和旅途的劳累而晕倒在了大街上，当他醒来时面前出现的是一个可爱的小女孩和可口的饭团。“你救了我的命（助かったぞ）”主角感激地说道，小女孩点了点头起身跑开了。恢复了精力的主角继续前行，半路遇到三个打扮怪异的流氓搭讪问外地人为何跑来这偏远的小镇。“你挡我路了，快滚开（往来のじゃまだそこをどけ）”主角的回答很强硬，三个家伙很不满这态度打算拔刀教训主角。不过几招下来三个家伙却被主角打得跪地求饶，“让我拔刀了以后，那么轻松就想让我收刀了么？（一度抜いた刀を、そう简单に鞘にもどせると思うか）”主角抛出的狠话吓得三个流氓连忙逃跑。这时迎面走来一个浑身散发着不祥气息的女人。三个流氓向那女人求助却反被恐吓要杀了他们，女人说主角身上散发着一股血腥味，“你在说你自己身上吧？（それは、お主のことかな？）”，对此主角不屑一顾。临走之前女人说她叫阴沼京次郎，她还告诉主角天原镇血腥味最浓、最接近地狱的地方就是青门组，有兴趣的话可以到青门组来，期待能与主角成为同伴。

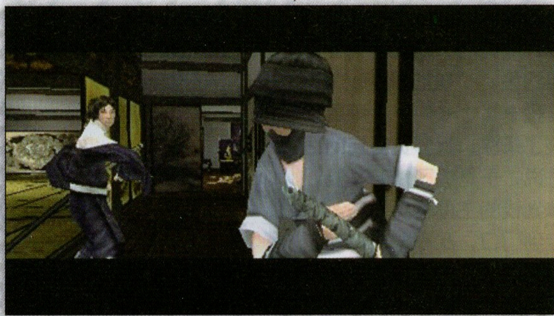

だったら、そんな半端者より、もっと骨のある相手を斬ってみたいだろう？

二十一日 昼【青门组】

来到青门组门口的主角碰见了之前的三个流氓，他们毕恭毕敬地上前说凭借主角的实力一定会得到老大的赏识。进入青门组大屋在走廊上遇见了京次郎，她对主角的到来感到很高兴，原因就是主角这种浑身散发着血腥味的人让她很有兴趣。来到青门组老大半左卫门的房间，半左卫门一来便问主角是不是来取他人头的，“听起来，挺有趣的（それも、面白そうだ）”主角给出了风趣的问答，惹得半左卫门笑说主角和京次郎一样是个有趣的家伙，随后半左卫门让手下给主角说明了最近打算与奉行所大战的情况并希望主角能提供帮助。之后他又想拜托主角去帮忙寻找先代青门组组长的女儿霞。“好吧（いいだろう）”主角顺口答应了半左卫门的任务。

二十一日 昼～夕【鹿野町】

当主角来到鹿野町时发现三个白痴混混抢先找到了霞，任务可不能就这么让这三个家伙给抢了。"把你的脏手拿开（その娘から汚い手をはなせ！）"主角狠狠地说道，三个家伙似乎对主角的干涉很不满，那么大家拔刀说话吧。战败的三人无奈地离开了，从对话中霞看出主角是青门组的人并说不用来找她，她自然会去找半左卫门的。



二十一日 昼～夕【青门组】

主角刚回到青门组就听到霞与半左卫门在争执，前任组长刚死，霞不承认把原本仁义的青门组变成如今黑道集团的半左卫门为首领，并表示极端厌恶现在这个组织，然而半左卫门对霞的意见不以为然。最后霞在转身准备离开的时候撞见了主角，她正好把谈话的不愉快一口气发泄在了给主角的一记响亮耳光上。

二十二日 夜【青门组】

在青门组门口仲介人给主角安排了个秘密任务——暗杀鹿野町吴服店的主人。"一点都不麻烦，我接受了（造作もないことだ、引きうけよう）"主角欣然接受了任务，之后仲介人会先给主角200文。

二十二日 夜【鹿野町】

主角来到鹿野町时正好碰上吴服店的主人从店里出来，当他看到有青门组的人造访时吓得直哆嗦。"那么，去死吧！（ならば，死ね）"主角说着便拔出了刀，没想到吴服店的主人早已料到会有人来杀他而特意请了个保镖，不过对于主角来说仅仅是多杀一个人而已。干掉保镖和吴服店的主人后，京次郎对主角的杀人技巧大肆赞扬并说自己就喜欢这样的男人。

二十四日 朝～夕【青门组】

在青门组门口仲介人又给主角安排了个秘密任务——向浪人收取保护费，如果不给钱就杀掉。"好，接受（よし、やろう）"主角一口气就答应下来，之后还拿到了完成上个委托的200文报酬。

二十四日 朝～夕【鹿野町】

浪人没有钱支付保护费于是拔刀同主角开战，战斗进行到一半时突然出现的同心打断了两人。浪人趁主角不注意拔腿就跑，主角本想追上去，而同心却教导他说没收到钱的话杀了对方也没用。"你是谁？（あんたは谁だ）"主角问到，同心自称是半左卫门的朋友，说完便离去了。

二十六日 夜【青门组】

一个名叫保野的同心突然赶来告诉半左卫门一个价值千金的消息——奉行所的首领御奉行黑羽今晚将单独前往镇上的庙会，这可是刺杀他的好时机，半左卫门转过头来询问主角要不要一起，"知道了（承知した）"主角干脆的回答让京次郎很高兴，她表示今晚的天原镇一定会血雨腥风。夜幕降临后来到庙会会场的天原神社，刺杀御奉行的青门组与保护御奉行的奉行所两方展开了一场激烈的战斗（此处御奉行被杀了以后战斗会强制结束）。成功刺杀御奉行后，半左卫门也跟着赶来了。正在半左卫门为御奉行的死得意之时，霞带着小刀从半左卫门背后冲了过来。半左卫门轻松地躲开并对霞这种程度的刺杀不以为然，他还告诉霞上一代青门组组长也是被自己杀死的。听到这里霞更为愤怒，她再次冲向半左卫门，不过就凭霞的身手完全无法刺中对方。这时半左卫门命令主角将霞带走，"交给我吧！（どれ、手伝ってやろう）"主角一掌打昏了霞。在青门组的庆祝宴会上，半左卫门和保野计划着以后大好的前途，而奉行所管理权也已经落到了保野手里，整个天原镇都在他们的掌控之中。主角明显不太喜欢宴会的气氛，对于半左卫门和奈美的敬酒完全不予理会。站在门外的京次郎一眼看出了主角的心思并告诉他现在的天原镇开始越来越接近地狱了。

二十七日 朝～夕【青门组】

半左卫门委托主角去一趟鹿野町，具体什么情况也没说，十分可疑。

二十七日 朝～夕【鹿野町】

主角按照半左卫门的要求来到鹿野町之后却碰到保野带着一群同心要以刺杀御奉行的罪名逮捕他。这里很明显是保野和半左卫门联合起来想要陷害主角，岂能这么容易就让你们带走？被主角打败的保野投降求饶，并说放过他可以帮助主角夺取天原镇的控制权。"那也是一种乐趣吧……（それも一兴か……）"听到天原镇的控制权，主角心想暂且放他一条生路好了，或许会有很有趣的事发生。之后京次郎受半左卫门的指示前来杀主角，双方战斗进行到一半时，保野突然出现阻止了战斗并用花言巧语成功将京次郎说服，之后三人还制订了一个有趣的计划。

二十八日 朝【青门组】

正当半左卫门信誓旦旦地宣读他的天原镇统治宣言时，主角从门外走了进来，两边的手下全部低头叫主角首领。半左卫门一片茫然摸不着头脑，这时候保野解释道：天原镇是个崇尚力量的地方，谁更强谁就可以掌握实权，就如同你当初可以干掉上代组长一样。愤怒的半左卫门说罢便拔刀要斩主角，不过他完全不是主角的对手，几番下来便倒地不起。在恐怖的独裁统治下主角成为青门组新一代头目，而天原镇也即将变成真正的地狱！此时进入ENDING NO.6【世代交代】。



主线其他结局分支

二十七日 朝～夕【鹿野町】

保野带着一群同心要以刺杀御奉行的罪名逮捕主角。被主角打败的保野投降求饶，并说放过他可以帮助主角夺取天原的控制权。“谁会上当啊？（その手に乗るものか！）”无情的主角一刀斩死了这个陷害自己的家伙。之后京次郎受半左卫门的指示来杀主角，虽然她的剑技凌厉但最终还是死在了主角的刀下。

二十八日 朝【青门组】

正当半左卫门信誓旦旦地宣读他的天原镇统治宣言时，主角突然杀了进来。干掉大部分小混混以后，剩下的人都因为惧怕主角而开始逃跑，这时只有半左卫门亲自应战了，但他完全不是主角的对手，最后随着一声惨叫倒在了血泊之中。此刻青门组和奉行所争夺统治的天原乱世结束了，而由一个杀人成性的首领领导的天原乱世才刚刚开始。此时进入ENDING NO.7【下克上の常】。

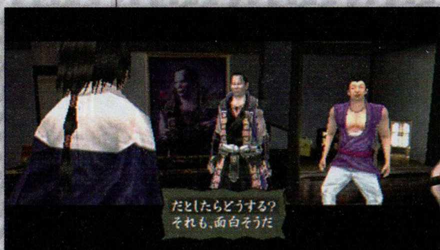
青门组篇（霞线）

二十一日 昼【大手门】

初到天原镇的主角因为过度的饥饿和旅途的劳累而晕倒在了大街上，当他醒来时面前出现的是一个可爱的小女孩和可口的饭团。“你救了我的命（助かったぞ）”主角感激地说道，小女孩点了点头起身跑开了。恢复了精力的主角继续前行，半路遇到三个打扮怪异的流氓搭讪问外地人的他为何来这偏远的小镇。“为了寻找活在这个世上的理由而漂泊（この世に生きるわけを探してさすらっている）”主角的回答很干脆，听了这番话的三个流氓似乎对主角的想法完全不理解，他们认为眼前这个家伙就只是一个普通的穷之流浪侍而已，随后三人便转身离开了。

二十一日 昼【青门组】

主角来到青门组门口时碰见了之前的三个流氓，他们看到主角以后嘲笑说贫乏无能的他怎么可能加入青门组。主角进入青门组大屋后在走廊上遇见了一个叫京次郎的人，她说主角也是被血的气味吸引过来的，并告诉主角天原镇是最接近地狱的地方。来到青门组老大半左卫门的房间，半左卫门一来便问主角是不是来取他人头的，“听起来，挺有趣的（それも、面白そうだ）”主角给出了风趣的问答，惹得半左卫门笑说主角和京次郎一样是个有趣的家伙，随后半左卫门让手下给主角说明了最近打算与奉行所大战的情况并希望主角能提供帮助。之后他又想拜托主角去帮忙寻找先代青门组组长的女儿霞。“好吧（いいだろう）”主角顺口答应了半左卫门的委托。



注※：接下来直到二十四日的攻略都同青门组篇（嗜血线），请参考前面的内容。

二十四日 朝～夕【大家町】

主角在大家町发现青门组的三个流氓正在抢劫并欺负一个村民，“住手，够了（もうそれぐらいしておけ）”主角急忙阻止对方，三个家伙向主角解释这是老大教他们的任侠道。“欺负没有抵抗能力的人叫任侠道？（無抵抗の者を殴るが任侠道か？）”主角对此完全不理解，看来必须要拔刀好好教训教训他们了。赶跑了三个混混后，之前被欺负的村民向主角连声道谢，一直旁观的霞也表示对主角另眼相看。

二十五日 朝～夕【青门组】

在青门组门口仲介人给主角安排了个秘密任务——这次是去向沼田町向阿富收素魔钱。“好，接受（よし、やろう）”答应下来的主角预先拿到了200文的报酬。

二十五日 朝～夕【沼田町】

当主角来到阿富家门口时突然听到霞在里面争吵的声音，原来阿富的毒瘾发作了，霞正在阻止对方继续吸食素魔。发现主角在外头听的霞知道他此行是来帮青门组收素魔钱的，霞告诉主角阿富是自己以前家里的下人，对她和父亲都很好，但现在的青门组那群家伙使她染上了毒瘾。霞将装素魔的瓶子交给主角示意带这个回去交差，并说她不会再让阿富吸素魔了。

二十六日 夜【青门组】

一个名叫保野的同心突然赶来告诉半左卫门一个价值千金的消息——奉行所的首领御奉行黑羽今晚将单独前往镇上的庙会，这可是刺杀他的好时机，半左卫门转过头来询问主角要不要一起，“知道了（承知した）”主角干脆的回答让京次郎很高兴。来到庙会会场，主角发现霞居然在一个摊位上卖炒面，吃了霞做的炒面后被询问味道如何，这种情况下不论真的好吃与否都要说好吃吧，主角心里一边犯嘀咕一边说“这是吃过最棒的了（最高だ！まさに究极の味）”。过了一会京次郎他们的刺杀行动开始，主角也参与到刺杀御奉行的行动中来。成功刺杀御奉行后，半左卫门也跟着赶来了。正在半左卫门为御奉行的死得意之时，霞带着小刀从半左卫门背后冲了过来。半左卫门轻松地躲开并对霞这种程度的刺杀不以为然，他还告诉霞上一代青门组组长也是被自己杀死的。听到这里霞更为愤怒，她再次冲向半左卫门，不过就凭霞的身手完全无法刺中对方，这时半左卫门命令主角将霞带走，“不要对这个女人出手（その娘に手を出すな！）”虽然主角的回答让半左卫门有所不解，不过刺杀行动成功所带来的喜悦让他暂时同意放过毫无威胁的霞，而霞也因为自己的无能而哭着跑开了。



二十七日 朝【鹿野町】

主角来到霞家中发现她一个人在哭，原来霞早就猜到是半左卫门杀死了自己的父亲，但是因为自己没有足够的力量什么都做不了。“那么让我成为你的刀吧！（俺がお前の刀となろう）”主角的话给了霞足够的勇气，霞决定用自己的力量做点什么，为了证明自己的决心和意志，霞在弦庵医生那刺了阿修罗的刺青。



二十七日 夜【大家町】

晚上，霞来到主角的小屋，将自己刺在背上的阿修罗刺青展示给主角看以表示自己不再会退缩，而主角则温柔地从背后将霞抱住……

二十八日 未明【青门组】

终于到了最后报仇的时候了，此时的青门组还在为庆祝成功刺杀御奉行而举行宴会。席间京次郎因为不喜欢宴会的气氛先行离开，主角与霞直接闯到半左卫门面前，这次要将素魔、青门组的任侠道以及暗杀御奉行的罪业一起清算。最终半左卫门倒在了强大的主角面前，而霞为了重振青门组的雄威而成为了组织的新首领。

二十九日 朝【青门组】

霞通过自己的努力日渐将青门组带回了以前的任侠道，而主角在无意听到门口两个手下的对话想起京次郎还活着，这个嗜血成性的家伙回来的话必定会发生什么不好的事，于是主角决定“追杀京次郎（京次郎を狩る）”。

二十九日 夜之前【青门组】

回到青门组的主角发现京次郎已经等在青门组门口了，虽然京次郎这段时间不见了踪迹，但她很准确地说中了这段时间内所发生的一切，最后一战也就此开始。一阵刀光剑影后，京次郎去往了她所该去的地方——地狱。看到霞已经可以很好地打理青门组的事务，主角觉得自己再在天原镇呆下去也没什么意义，于是决定就此离开继续自己的流浪之旅。此时进入ENDING NO.8【魂の继承】。

主线其他结局分支

二十九日 朝【青门组】

看着霞通过自己的努力日渐将青门组带回了以前的任侠道，主角决定离开这个町镇（この町を出ようと思う）继续自己的流浪之旅。

之后京次郎回到青门组，看到青门组如今情形的她大肆杀虐干掉了青门组的所有人。但京次郎最终要找的是那个已不知去向的男人……此时进入ENDING NO.9【顿死】。

二十九日 夜之后【青门组】

本打算离开的主角被青门组的人告知京次郎回来了，迅速赶回的主角看到的只有满地的尸体和将剑插入霞胸膛的京次郎。京次郎不停地踢着霞的尸体来激怒主角并说“这愤怒到底有多大、这悔恨到底有多重就让你用身体来感受吧！”虽然最终主角杀死了京次郎替霞报了仇，但抱起霞冰冷尸体的他心中有的只是无限的悔恨。此时进入ENDING NO.10【画龙点睛を欠く】。

幕府篇

触发类别①

没加入任意篇章主剧情，在二十六日天原镇庙会乱斗时杀光所有的人。

隔了一天后九三郎告诉主角有人赏识他的才能希望去帮忙做个工作，原来九三郎与红屋都是幕府安排的人，红屋老板想要主角杀掉青门组首领。接受红屋的委托杀死半左卫门后，红屋老板会邀请主角加入幕府，此时选择“没兴趣（兴味がない）”拒绝加入幕府进入结局ENDING NO.11【半左卫门暗杀】；选择“这样也挺有趣的（それも一兴か……）”同意加入幕府，此时进入ENDING NO.12【半左卫门暗杀】。

触发类别②

进行任意篇章主剧情后，在二十六日天原镇庙会乱斗后未完成主剧情事件直到三十日。

隔了一天后九三郎告诉主角有人赏识他的才能希望去帮忙做个工作，原来九三郎与红屋都是幕府安排的人，红屋老板想要主角杀掉青门组首领。接受红屋的委托杀死半左卫门后，红屋老板会邀请主角加入幕府，此时选择“没兴趣（兴味がない）”拒绝加入幕府进入结局ENDING NO.13【奉行暗杀】；选择“这样也挺有趣的（それも一兴か……）”同意加入幕府，此时进入ENDING NO.14【奉行暗杀】。

游戏秘籍

“《侍道》系列”也有类似于《横行霸道》里的那种作弊秘籍，本作也不例外。正常游戏情况下笔者是不推荐玩家使用的，不过紧急情况是用来救救命还是不错滴。

秘籍使用方法

操作	效果
按住L+R+□并输入←、→、↓、↓、↑、↓、→、→、←、○	金+500文
按住L+R并输入↑、→、→、←、→、←、←、→、↓	所持武器硬度+1
按住R并输入↓、↓、↑、↓、←、→、□	角色体力回复
按住L并输入→、↑、↓、←、↑、↓、□	角色气力回复



谁才是“传说中的”最强英雄？



本作是一款集结了“《传说》系列”35名人气角色的乱斗作品，游戏中融入了大量RPG要素，系列各种经典要素均被保留，喜欢“《传说》系列”的朋友可不要错过了。



FTG

对决传说
テイルズ オブ バーサス

NBGI	2009年8月6日	日版	1～4人
5200日元	无对应周边	推荐玩家年龄：16岁以上	

文 洋葱

故事介绍

很久很久以前，依靠着世界树带来的根源能量“伟大果实”，人类们过着幸福的生活。不过，随着科学文明的发展，人类的欲望也变得越来越强烈，最终，世界树每隔三年才能产出一块的“伟大果实”已经无法满足所有的人们。一部分贪婪的人类选择通过武力夺取“伟大果实”，因此他们拿起了武器开始了战争，让世界陷入了混乱之中……

这场战争让无数的人失去了性命，无数的国家遭到毁灭。所幸，人们在事态恶化至无法挽回的地步之前清醒了过来，停止了杀戮。在这之后，各国家之间定下了“世界树协议”，协议的具体内容是今后各国将不再通过战争，而是通过举办武斗会来决定“伟大果实”的归属权，每个国家都可以派出选手参赛，只要能够在大会上获胜，该选手所属的国家将能获得“伟大果实”。

就这样，世界暂时恢复了和平，一场围绕着“伟大果实”的武斗大会即将展开……



主要模式介绍

世界树之战（ユグドラシルバトル）

本作的故事模式，共有九条路线，最初可以选择的只有四条，将这四条线完成后会出现对应的新路线，具体的路线出现方法请见右方的表格。

冒险时玩家可以在世界地图上自由移动进行探索，世界地图上会出现三种图标，分别是旗帜、剑以及问号，进入标有旗帜的地点可触发主线剧情；剑代表该地区有敌人出没，这种地区中出现的敌人以及战斗规则完全随机；问号则代表支线剧情，支线剧情不会随着主线剧情的推进而消失，就算留到最后去触发也没有关系。本作中的支线剧情关系到隐藏角色的解禁，很多角色都是需要将与其有关的支线剧情全部触发后才能使用，因此建议玩家走每条线的时候将支线都触发了。



全路线出现方法	
ロイド＆コレット篇	最初出现
リオン＆カイル篇	最初出现
ルーク＆ティア篇	最初出现
ユーリ＆ファラ篇	最初出现
クレス＆クラトス篇	完成ロイド＆コレット篇
スタン篇	完成リオン＆カイル篇
アニス＆ジェイド篇	完成ルーク＆ティア篇
マオ＆カイウス篇	完成ユーリ＆ファラ篇
ダオス篇	完成除“ダオス篇”以外的所有路线

在剧情模式中会出现一些选项，选择的结果会影响到接下来的对话内容或是玩家能够获得的卡片，不过并不会对最终的结局产生任何影响。接下来给大家列出主线剧情中出现的分歧部分、不同选择所产生的结果以及每条线中的支线剧情，像ダオス篇等个别没有分歧的路线就不再多说。

ロイド&コレット篇

分歧

1.当剧情发展到タルタロス港被人追捕时，选择往右走会遇到ルーク、ティア并发生战斗，选择往左走会与ジェイド、アニス发生战斗。

2.在精灵斗技场参加大赛时，若选择ロイド参赛那么对手就是ルーク、コングマン、ユーリ，获胜后获得“リオンカード”。选择コレット的话对手就会变成ティア、フィリア、ファラ，获胜后获得“フィリアカード”。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
草原	リタ&ジュディス	与リタ和ジュディス战斗，获胜后コレット得到称号ぺったん
森	シング&コハク	与シング和コハク战斗，获胜后ロイド获得称号“演技派剑士”，并获得マリーカード
森	リタ&ジュディス	选择“望むところだ”将会与两人再次展开战斗，获胜后获得ルーティカード。选择“待てよ”可避开战斗，事后得到スタンカード
森	リヒター	对话事件

クレス&クラトス篇

分歧

1.剧情发展到进入森林时要选择用谁参战，玩家的选择会影响接下来的对话内容。

2.来到海上时同样要选择参战角色，选择クレス的话事后能得到“コングマンカード”，选择クラトス的话得到的则是リリスカード。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
ルクソール山・火口附近	シング&コハク	与シング和コハク战斗，事后得到チェルシーカード
ルクソール山道	シング&コハク	对话事件，可获得リッドカード
草原	ジュディス&リタ	与ジュディス和リタ战斗，可获得ルーティカード
草原	リヒター	对话事件
ゲライオン焦野	リヒター	对话事件

リオン&カイル篇

分歧

1.在精灵斗技场参赛时选择リオン的话对手为クレス、ルーク、ユーリ，而选择カイル的话对手为クラトス、ファラ、ロイド。选择カイル事后还能得到フォッグカード。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
森	ルカ&イリア	对话事件
泷	ルカ&イリア	与ルカ和イリア战斗，可得到リオンカード
帝都ニブヘイム	アッシュ	对话事件，可得到リッドカード
洞窟	アッシュ	与アッシュ战斗，可得到ファラカード

スタン篇

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
港町ビフレスト	セネル	对话事件，可得到チャットカード
森	アッシュ	与アッシュ战斗，可得到フォッグカード
草原	ルカ&イリア	对话事件

ルーク&ティア篇

分歧

1.最初玩家要选择从ルーク或是ティア视点开始剧情，这个选择会影响紧接着发生的一场战斗中玩家所操纵的角色。

2.在港町ビフレスト同样要选择视点，接下来的对话也会因选择而出现变化。

3.在精灵斗技场参赛时选择ルーク，对手就是ユーリ、ジェイド、ロイド，选择ティア的话对手则为ファラ、アニス、コレット。在这之后会与バルバトス发生战斗，玩家若选择的是ルーク那么获胜后会得到コングマンカード，选择ティア则为リリスカード。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
帝都ニブヘイム	アーチェ&チェスター	与アーチェ和チェスター战斗，可获得すずカード
谷	コングマン&フィリア	与コングマン和フィリア战斗，可获得フィリアカード
森	アーチェ&チェスター	对话事件，可获得すずカード
森	コングマン&フィリア	对话事件，可获得コングマンカード

ジェイド&アニス篇

分歧

1.在瀑布时要选择战斗角色，玩家的选择会使通关后的短剧发生变化。

2.在海上发生战斗时选择アニス的话要面对ルーク、リオン、クラトス，选择ジェイド要面对的则为ティア、ジュディス、ファラ，选择アニス事后能得到チェルシーカード。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
森	セネル	与セネル战斗，可获得チャットカード
首都エインヘル	コングマン&フィリア	对话事件，可获得リリスカード
森	アーチェ&チェスター	与アーチェ和チェスター战斗，可获得すずカード

ユーリ&ファラ篇

分歧

1.最初要选择从ユーリ或是ファラ的视点开始，初期的一段剧情会根据选择而有所不同。

2在海上进行战斗时选择ユーリ的话对手为ロイド、フィリア、ルーク，选择ファラ对手则为コレット、コングマン、ティア。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
ソーディアン研究所	ハロルド&ナナリー	与ハロルド和ナナリー战斗
森	プレセア	与プレセア战斗，可获得スタンカード
首都シャイロック	ハロルド&ナナリー	对话事件，可获得マリーカード

マオ&カイウス篇

分歧

1.在ルクソール山・火口附近要选择参战角色，选择マオ的话事后能得到マリーカード，选择カイウス得到的则为スタンカード。

2.在海上同样要进行一次参战角色的选择，选择会影响战斗获胜后的一小段对话内容。

支线剧情

发生地点	相关角色	内容
ソーディアン研究所	ハロルド&ナナリー	与ハロルド和ナナリー战斗，可获得チェルシーカード
森	プレセア	对话事件，可获得ルーティカード
森	プレセア	与プレセア战斗，可获得リオンカード

快速战斗模式

(クイックバトル)

街道对战模式

(アーケードバトル) 游戏人数1～2人

以组队战的形式连续进行8场战斗，只有在第一场战斗开始之前玩家才能进行角色编辑，战斗开始后直到结束玩家无法更换装备或是技能等。

特殊战斗模式

(スペシャルバトル) 游戏人数1人

任务模式，每一件任务中玩家可操纵的角色、拥有的技能和装备都是固定的，完成任务能获得称号和恶搞装备等丰富的报酬。

生存模式

(サバイバルバトル) 游戏人数1～2人

不断地进行战斗，直到自己和同伴都倒下为止。每场战斗结束后HP和TP都会回满，不过一旦被打败则直接Game Over，无法续关。

单人模式

(シングルバトル) 游戏人数1人

此模式中玩家可以随意选择战斗的规则以及队伍的分配，一对三、三对一等战斗形式都可以实现。

通信对战模式

(通信バトル)

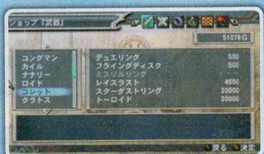
联机模式，本作最多支持四人同时联机对战，玩家可以用自己培养好的角色和朋友们进行激烈的对战。

练习模式（トレーニング）

玩家可在此处练习各种连续技或研究强力配招，练习时打开菜单还可以让练习对手做出攻击、跳跃等各种行动，通过这个功能来研究不同情况下的应对方法。

角色编辑模式（キャラクターカスタマイズ）

对角色能力进行强化、更换装备技能的地方，这个模式中还有供玩家购物的商店。关于角色强化的具体内容会在下文中说明。



收藏模式（コレクション）

在这里玩家可以阅览图鉴、在故事模式中收集到的角色卡片以及曾经看过的小对话。另外，只要将故事模式的其中一个篇章完成，收藏模式中就会追加迷你游戏。

迷你游戏（テイルズ オブ ウォールブレイカー）

一款充满乐趣的可爱迷你游戏。迷你游戏采用了1对1战斗的形式，玩家的目的不是打败对手，而是要通过进行攻击让对手撞到墙上，通过这个冲击将石墙破坏即可获胜。此模式中一共有21个角色可以选择，最初可选的角色只有クレス一人，要使用其他角色的话需要在故事模式中多收集角色卡片（カード），当某个角色的卡片数量达到三枚，就能够在迷你游戏中选择该名角色了。

战斗相关

战斗操作

←、→	左右移动
↑	跳跃，按两下可进行二段跳
↓↓	在个别场景中可以跳到下面一层
L	放大、缩小画面
R	切换锁定目标
L+R	挑衅
滑杆	改变同伴的作战方式，上为"自由"、下为"防御"、左为"逃走"、右为"攻击"
△	使用道具
○	普通攻击
□	防御、受身
×	特殊技能



▲倒地后按□+左/右方向键可进行左右滚起身，这个过程中角色处于无敌状态，可以用来逃离对手的压制。

特殊防御

临界防御（□+→）：发动后角色会往前移动一段距离，即使面前有人挡着也可以直接穿过去。若在遭到敌人压制时使用的话，可以让敌人打空给自己制造一个绝佳的反击机会。而且在这种防御中遭到攻击，所减的HP也会比普通防御要少一些。

急退（□+←）：迅速向后跳躲开敌人的攻击，可以连续使用。

魔法防御（□+↓）：发动后角色的身上会出现一个绿色防护罩，这个防护罩可以减少对手的魔法给我方带来的伤害。在本作中发动魔法防御不需要消耗任何能量，且没有时间限制，长时间张开防护罩也没有问题。

OVL状态

在战斗中通过攻击对手等方式将OVL槽蓄满后，同时按下L、R键角色便会进入OVL状态，进入此状态后角色的OVL槽会快速减少，减至0时OVL状态便会解除。发动OVL的瞬间角色的HP和TP会完全回复，攻击力、咏唱速度等各项能力也会大幅提升。不仅如此，在这个状态中角色即使遭到攻击也不会出现硬直，法师在OVL状态中进行咏唱的话就不需要担心咏唱会被对手的攻击打断了。

玩家可以在倒地、遭到攻击等战斗中的任何情况下发动OVL状态，发动的时候角色身边的对手都会被弹飞很远。因此，发动OVL也是玩家在紧急关头用来保命的手段之一。

OVL的持续时间并不是固定的，具体持续时间会根据玩家的发动方式来决定。如果玩家是在受到攻击的情况下发动OVL的话，那么OVL的持续时间将非常短。另外，发动OVL后会有一段挺长的硬直时间，不过如果玩家是跳起来在空中发动OVL的话，就可以使发动硬直减少。

正常情况下，发动OVL后对手会被弹飞出去，并且无法受身，不过这其实并不利于玩家继续进攻，毕竟几种起身方式都有挺长的无敌时间。如果玩家装备上リミッツキャンセル的话，那么发动OVL时就不会将敌人弹飞到远处，反而能直接破坏对手的防御，并让其陷入很长的硬直中。

秘奥义

"秘奥义"可谓是"《传说》系列"的一大特色，当角色的GP积累到2500以上时就可以学会。具体的发动方法为在战斗中进入OVL状态，此时只要使用奥义或上级魔法击中对手并按住○键不放开，就可以发动华丽的秘奥义了。



OVLX

在组队战的时候，若玩家和队友同时发动OVL状态的话，该状态就会变为OVLX。OVLX有四个效果，具体如下：

1.TP不减。

2.对手就算处于倒地状态我方也能继续追击。

3.使用技能后没有硬直。

4.状态中队伍其中的一人打出10Hit以上的连续技就会自动发动协力攻击。

战斗规则

点数制（ポイントバトル）在这种战斗中即使倒下角色也可以无限制地复活。玩家要做的就是在战斗时间耗尽之前不断地打倒对手，每打倒一名对手角色头像上的数字就会增加1点，反之被对手打倒的话数字就会减少1点，当时间耗尽战斗结束时，点数最多的队伍将获得胜利。

生命点数制（ライフマッチ）战斗开始时所有参战角色头像上都有相同的数字（基本是1或3），这是每



个角色的生命点数，当HP减为0后生命数会减少一点，生命点数减至0时角色将无法再复活。最先让对方所有成员的生命点数减为0的队伍将获得胜利。若战斗时间耗尽时两方依旧都还有剩余的生命点数，那么剩余点数较多的一方获胜。在故事模式中若时间耗尽，双方的生命点数相同，那么则算是玩家失败。

果冻争夺战（グミ争夺战）以“《传说》系列”极具代表性的回复道具“果冻”为抢夺目标的比赛。比赛开始后战场上会随机掉落果冻，每抢到一个角色头向上方的果冻数就会加一点。不过即使抢到了也不能大意，因为当角色HP减为0死亡，或是被对手的攻击打倒在地时，身上的果冻就会掉出来。时间结束时拥有果冻数量最多的队伍获得胜利。

炸弹恐慌（爆弾パニック）很有意思的一种战斗规则。战斗一开始某一名选手身上会携带一颗炸弹，通过下屏头像旁的图标我们可以判断炸弹在谁身上。当炸弹持有者对其他人进行攻击并命中，那么炸弹就会转移到被攻击的人身上，时间结束时炸弹在谁身上谁就是失败者。

作战

在战斗中根据随时出现变化的战况，给身为同伴的CPU下达正确的作战指令的非常重要的。在上面操作方法中，我们已经提过作战分别有自由、攻击、防卫和逃走这四种，根据所选的作战，CPU们会采取各种有针对性的行动。

自由	角色会根据自己的特性采取合适的行动
攻击	以攻击敌人为主的作战
防御	以保护自己为主的作战
逃走	以远离敌人为主的作战

属性伤害

本作中依旧存在着属性相克这一设定，具体的互克关系为火与水、风与土、暗与光。灵活运用属性的话战斗会轻松不少，玩家可以通过更换装备饰品来改变自身的属性。伤害具体的情况有四种：1.攻击方属性和被攻击方的属性完全没有任何关系，如火与风，那么伤害为100%；2.当攻击方属性和被攻击方的属性完全相同，那么伤害就会减少为普通状况的75%；3.当攻击方拥有随意一种属性，而被攻击方没有任何属性的情况下，伤害会变为正常情况的110%；4.若两方的属性是相互克制，那么伤害即为正常伤害的125%。

地形机关

沙漠、森林、火山……游戏中的战斗舞台种类相当丰富，不仅如此，部分场景还会出现落石、龙卷风以及激光，无论是敌方还是我方碰到后都会损失HP。这些东西出现之前画面上都会出现DANGER并告诉玩家具体位置，做好准备的话基本都是能躲开的。



舞台	机关	出现条件
斗技场	刺	初期出现
神殿	无	初期出现
街道	传送阵	初期出现
泷	传送阵	初期出现
研究所	激光、坑	初期出现
火山	落石、会消失的地面、坑	初期出现
船	会消失的地面	初期出现
街	木桶、传送阵	初期出现
沙漠	龙卷风、传送阵	初期出现
深渊	落石、会消失的地面、刺	初期出现
城	无	初期出现
港	奈落	初期出现
草原	传送阵	初期出现
森	传送阵	初期出现
岩石地带	落石、坑、会消失的地面	初期出现
洞窟	落石、刺、会消失的地面	初期出现
遗迹	龙卷风、传送阵	初期出现
精灵斗技场1	无	世界树之战模式中在精灵斗技场1打倒敌人
タルタロス	会消失的地面	世界树之战模式中在タルタロス打倒敌人
精灵斗技场2	无	世界树之战模式中在精灵斗技场2打倒敌人
精灵斗技场3	无	世界树之战模式中在精灵斗技场3打倒敌人

道具

道具可以说在本作起着左右战局的作用。战斗中每隔一段时间就会有道具随机出现在战场上，道具分为回复型、攻击型和辅助型。每个人身上最多只可以携带一个道具，当玩家身上已经有道具的情况下再去拿别的，那么身上的道具就会消失。另外，角色HP减为0倒下后身上的道具也会消失。

主要道具一览	
アップルグミ	回复30%的HP
オレンジグミ	回复30%的TP
ミックスグミ	回复30%的HP和TP
ミラクルグミ	回复60%的HP和TP
スペシャルグミ	回复所有的HP和TP
トリート	回复我方所有成员30%的HP
スペシフィック	回复我方所有成员30%的TP
パナシーアボトル	解除身上的不利状态
リミッツポール	增加OVL槽
忍刀・血樱	发动《幻想传说》的すず的技能
インフェニティギター	发动《宿命传说》的ジョニー的技能
铁のおたま	发动《宿命传说》的リリス的技能
ラストフェンサー	发动《永恒传说》的リッド的技能
ワンダーバッグ	发动《永恒传说》的チャット的技能
メガグランチャー	发动《永恒传说》的フォッグ的技能
ミョルニル	发动《宿命传说2》的ロニ的技能
ハヌマンシャフト	发动《仙乐传说》的リフィル的技能
パチンコ	发动《宵星传说》的レイヴン的技能
飞来刃	发动《宵星传说》的ナン的技能
すきやき	一定时间内物理、魔法攻击力提高
タンメン	一定时间内移动速度、咏唱速度提高
野菜炒め	一定时间内移动速度提高
オムライス	一定时间内HP徐徐回复
ミートソース	一定时间内TP徐徐回复
フルーツパフェ	一定时间内HP和TP徐徐回复
マーボーカレー	一定时间内物理攻击力、物理防御力以及魔法攻击力、魔法防御力提高
おすし	一定时间内物理、魔法防御力提高
天ぷら	一定时间内咏唱速度提高
やみなべ	随机获得各种效果
オールディバイド	一定时间内全场角色受到的伤害减半
アワーグラス	停止时间
カバン	身边不停出现可使敌人陷入眩晕状态的小锤

成长系统

本作中并不存在“升级”这个概念，角色的能力以及技能的习得都与所积累的GP（グレードポイント）量有关。每次战斗后根据战斗时的表现，玩家能得到不同量的GP，当GP积累到特定数量时角色就会自动习得技能。当然，GP的作用可不仅仅是这样，利用积累的GP我们还能另外对角色的HP最大值、TP最大值以及攻击力等各项能力进一步进行强化。在故事模式的世界地图中按下△键或是进入游戏的キャラクターカスタマイズ模式，我们都会看到一个エディット选项，选择了这项后我们便会进入角色编辑画面，此时按下□键就可以开始分配GP强化角色能力了。各项能力具体产生的影响如下：

HP	提升角色的体力
TP	提升角色的TP
物理攻击	提升角色的物理攻击力
物理防御	提升角色的物理防御力
术攻击	提升角色的魔法攻击力
术防御	提升角色的魔法防御力
咏唱速度	提升角色魔法咏唱的速度
咏唱硬直	减少角色发动魔法后出现的硬直
ガード耐久	级别越高越不容易因对手的攻击而被破防
OVL时间	增加OVL状态的持续时间
敏捷	提升角色战斗时的移动速度
TP回复	增加TP自动回复的速度

各项能力值最初的等级均为LV1，只要一点点GP就能提升到LV2，不过随着能力级别的提高，升级时需要消耗的GP也会越来越多。若对分配后的实际效果不满意，玩家随时都可以将分配出的GP还原，重新进行分配，相当方便，我们完全可以根据所要面对的对手的特点来分配GP。

商店

游戏中的金钱是所有角色共有的，不过选择不同的角色进入商店，能够购得的商品会有些不同。商店内最初可选的商品种类非常少，随着角色GP的积累，商店内的商品种类会越来越多。

商品的种类	
武器	主要用于提升角色的攻击能力，部分武器还能让角色的攻击附带上属性
防御	用于提升角色的防御能力
装饰品	起到提升角色最大HP、增加TP回复量等各种辅助效果
スキル	让角色学会各种对战斗有用的技能
作战	让角色学会更多的作战方式
カスタムルール	购买更多的战斗规则

全人物出现方法

登场作品	角色名	出现条件
《幻想传说》	クレス	完成故事模式中的ロイド＆コレット篇
	ミント	完成故事模式中的ダオス篇
	チェスター	完成所有与アーチェ和チェスター相关的支线剧情
	アーチェ	完成所有与アーチェ和チェスター相关的支线剧情
	ダオス	完成除“ダオス篇”以外的所有路线
《宿命传说》	スタン	完成故事模式中的リオン＆カイル篇
	リオン	初期
	フィリア	完成所有与フィリア和コングマン相关的支线剧情
	コングマン	完成所有与フィリア和コングマン相关的支线剧情
《永恒传说》	ファラ	初期
《宿命传说2》	カイル	初期
	ナナリー	完成所有与ハロルド和ナナリー相关的支线剧情
	ハロルド	完成所有与ハロルド和ナナリー相关的支线剧情
	バルバトス	完成ダオス篇
《仙乐传说》	ロイド	初期
	コレット	初期
	クラトス	完成故事模式中的ロイド＆コレット篇
	プレセア	完成所有与プレセア相关的支线剧情

登场作品	角色名	出现条件
《兰塔特斯克的骑士》	リヒター	完成所有与リヒター相关的支线剧情
《重生传说》	マオ	完成故事模式中的ユーリ＆ファラ篇
	ユージーン	完成特殊战斗模式中的20件任务
《神话传说》	セネル	完成所有与セネル相关的支线剧情
《深渊传说》	ルーク	初期
	ティア	初期
	ジェイド	完成故事模式中的ルーク＆ティア篇
	アニス	完成故事模式中的ルーク＆ティア篇
	アッシュ	完成所有与アッシュ相关的支线剧情
《风雨传说》	カイウス	完成故事模式中的ユーリ＆ファラ篇
《无瑕传说》	ルカ	完成所有与ルカ和イリア相关的支线剧情
	イリア	完成所有与ルカ和イリア相关的支线剧情
《宵星传说》	ユーリ	初期
	リタ	完成所有与リタ和ジュディス相关的支线剧情
	ジュディス	完成所有与リタ和ジュディス相关的支线剧情
《心灵传说》	シング	完成所有与シング和コハク相关的支线剧情
	コハク	完成所有与シング和コハク相关的支线剧情

SP技能

本作采用了《宵星传说》的SP技能系统。除了通过GP提升能力、装备强力武具以外，在商店内购买的SP技能（スキル）也是强化角色的主要手段之一。当一名角色的GP积累到一定程度后，商店内便会出现可供其使用的SP技能，买回来的SP技能并不会立即生效，而是要消耗与技能对应量的SP才能让其发生效果。随着GP的不断提升角色的SP最大值也会增加，这样就能发动更多的技能。与GP一样，SP也是可以随时重新进行分配的。



技能名	效果	所需SP
バイタリティ	HP最大值提升10%	5
バイタリティ2	HP最大值提升30%	15
バイタリティ3	HP最大值提升50%	40
リコール	HP为0时有5%的几率复活，复活时HP为最大值的30%	20
KOヒール	打倒对手后回复HP	15
P・KOヒール	同伴倒下后回复HP	15
スピリッツ	TP最大值提升10%	5
スピリッツ2	TP最大值提升30%	15
スピリッツ3	TP最大值提升50%	40
TPリジェネ	TP回复力提升10%	5
TPリジェネ2	TP回复力提升20%	10
TPリジェネ3	TP回复力提升30%	20
TPリカバー	普通攻击击中对手时回复的TP量+1	10
TPリカバー2	普通攻击击中对手时回复的TP量+2	20
TPリカバー3	普通攻击击中对手时回复的TP量+3	30
TPリバース	遭到攻击时回复的TP量+1	5
TPリバース2	遭到攻击时回复的TP量+2	10
TPリバース3	遭到攻击时回复的TP量+3	15
ハイテンション	进行攻击时OVL槽的增加量提升25%	50
リミッター	OVL状态持续时间提升10%	10
リミッター2	OVL状态持续时间提升25%	30
ストレングス	物理攻击力提升5%	5
ストレングス2	物理攻击力提升10%	10
ストレングス3	物理攻击力提升15%	20
P・KOブースト	当同伴倒下后，角色在十秒内物理、魔法攻击力提升30%	15
ストレングスG	当HP低于最大HP的30%时，物理、魔法攻击力提升10%	20
ディフェンド	物理防御力提升10%	5
ディフェンド2	物理防御力提升20%	10
ディフェンド3	物理防御力提升30%	20
レジスト	魔法防御力提升10%	5
レジスト2	魔法防御力提升20%	10
レジスト3	魔法防御力提升30%	20
ディフェンドG	当HP低于最大HP的30%时，物理、魔法防御力提升10%	20
ディフェンドG2	当HP低于最大HP的30%时，物理、魔法防御力提升15%	40
P・KOディフェンド	当同伴倒下后，角色在十秒内物理、魔法防御力提升30%	20
P・KOアーマー	当同伴倒下后，15秒内即使遭到攻击也不会出现硬直	50
スーパーアーマー	对手的第一下攻击不会让我方出现硬直	150
ダッシュ	敏捷提升10%	10
ダッシュ2	敏捷提升20%	15
エリアルジャンプ	跳跃次数增加1，可以和エリアルジャンプ2、エリアルジャンプ3组合	15
エリアルジャンプ2	跳跃次数增加1，可以和エリアルジャンプ、エリアルジャンプ3组合	20
エリアルジャンプ3	跳跃次数增加1，可以和エリアルジャンプ、エリアルジャンプ2组合	25
ロングジャンプ	跳跃的移动性能增加一点	5
ロングジャンプ2	跳跃的移动性能增加	10
ハイジャンプ	跳跃的高度增加一点	5
ハイジャンプ2	跳跃的高度增加	10
エリアルエスケープ	起跳时角色处于无敌状态，途中进行攻击、使用特技的话无敌状态就会解除	15
ステップアップ	临界防御所减少的伤害再减少50%	5

クイックステップ	临界防御的移动距离增加	5
ステップキャンセル	临界防御结束时可以用其他动作取消硬直	20
スウェーステップ	临界防御减少伤害的时间变成无敌时间	15
Bステップロング	急退的距离增加	5
エスケープ	急退的无敌时间增加	5
マジカル	魔法攻击力提升5%	5
マジカル2	魔法攻击力提升10%	10
マジカル3	魔法攻击力提升15%	15
スピードスペル	咏唱速度提升10%	10
スピードスペル2	咏唱速度提升20%	30
スペルキープ	魔法咏唱被中断后，若再发动相同的魔法，咏唱会从中断的地方继续进行	35
スペルチャージ	下级魔法的咏唱结束时按紧×键会进入发动待机状态，角色此时还可以自由移动	20
スペルディフェンド	咏唱时物理、魔法防御力提升50%	45
ブレイクサプレス	防御耐久值提升25%	10
ブレイクサプレス2	防御耐久值提升50%	15
シールドリカバー	防御耐久值的回复速度提升25%	10
シールドリカバー2	防御耐久值的回复速度提升50%	15
クリティカルブレイク	普通攻击、特技、秘技、奥义的破防能力提高25%	10
クリティカルブレイク2	普通攻击、特技、秘技、奥义的破防能力提高50%	15
エリアルガード	可在空中进行防御	15
ジャストディフェンス	在敌人进攻的瞬间进行防御并成功的话，TP回复100且受到的伤害减少至十分之一	15
ガードインパクト	在敌人进攻的瞬间进行防御并成功的话，可把敌人弹飞	15
ジャンプキャンセル	可用跳跃取消普通攻击的硬直，会消耗TP	10
Cガードキャンセル	可用临界防御取消普通攻击的硬直，会消耗TP	10
Aジャンプキャンセル	可用跳跃取消空中普通攻击的硬直，会消耗TP	10
キャンセラー	每套连续技中只可使用一次，可用特技取消特技	30
キャンセラー2	每套连续技中只可使用一次，可用特技取消奥义	30
キャンセラー3	每套连续技中只可使用一次，可用奥义取消奥义	50
Bステップキャンセル	可用急退取消特技的硬直，会消耗TP	30
マジックキャンセル	可用魔法咏唱取消特技	30
マジックキャンセル2	可用魔法咏唱取消奥义	30
コンボプラス	普通攻击的连续攻击次数+1，可与コンボプラス2、コンボプラス3组合	15
コンボプラス2	普通攻击的连续攻击次数+1，可与コンボプラス、コンボプラス3组合	15
コンボプラス3	普通攻击的连续攻击次数+1，可与コンボプラス、コンボプラス2组合	15
リミッツキャンセル	可用OVL取消普通攻击、特技、秘技、奥义	50

个别角色专用技能

技能名	效果	需要SP	可使用者
アクセラレイション	增加跑步速度	10	カイウス
エリアルダッシュ	在空中按下□+→可快速向前移动，LV1	15	ジュディス、シング、コハク
エリアルダッシュ2	在空中按下□+→可快速向前移动，LV2	15	ジュディス、シング、コハク
エリアルダッシュ3	在空中按下□+→可快速向前移动，LV3	15	ジュディス、シング、コハク
タッチダウン	在空中按下□+↓可快速下落	10	ジュディス、シング、コハク
レビテーション	在空中按下□+↑可飘浮在空中，需要消费TP	100	コレット、リタ



称号系统是“《传说》系列”的特色之一，在本作中，为角色们更换称号可以直接增强或削弱角色的能力。下面，就为大家列上全角色称号的获取方式以及具体效果。

通用称号

コンボ初心者	连击数超过10Hit	HP+1%、TP+1%
コンボ上级者	连击数超过20Hit	HP+2%、TP+1%、TP回复+1%
コンボマスター	连击数超过30Hit	TP+2%、TP回复+2%、敏捷+2%
コンボキング	连击数超过50Hit	TP+5%、TP回复+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

クレス

称号名	入手条件	效果
ロイドの师匠	初期称号	物防+1%、防御耐久+1%
剑士	GP1000以上	TP+1%、物攻+1%、物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物攻+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物攻+4%、物防+2%、OVL持续时间+2%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+5%
バトルマスター	完成街道对战模式	HP+2%、TP+2%、物防+1%
神圣王国笔头骑士	在世界树之战模式的クレス&クラトス篇最初的剧情中获得	物攻+2%、物防+2%
NOTおっさん	在世界树之战模式的クレス&クラトス篇与ハロルド&ナナリー开战前获得	TP+3%、术防+2%
过去を背负う男	在世界树之战模式的クレス&クラトス篇与フィリア&コングマン开战前获得	物防+2%、术防+2%
英雄	完成世界树之战模式的クレス&クラトス篇	物攻+2%、物防+2%、术防+2%
时空の霸者	完成特殊战斗模式的19号任务	物攻+5%、术防+2%、OVL持续时间+5%

ミント

称号名	入手条件	效果
ヒーラー	初期称号	物防+1%、TP回复+1%
クレリック	GP1000以上	TP+2%、物防+1%
ビショップ	GP10000以上	HP+2%、物防+2%
カーディナル	GP20000以上	咏唱速度+3%、TP回复+3%
ポープ	GP30000以上	HP+4%、咏唱速度+4%
パーフェクトヒーラー	生存模式中达到10连胜	TP+3%、咏唱速度+3%
才色兼备	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%

チェスター

称号名	入手条件	效果
ハンター	初期称号	术防+1%、OVL持续时间+1%
レンジャー	GP1000以上	HP+2%、物攻+1%
スナイパー	GP10000以上	HP+2%、TP+2%
シューター	GP20000以上	TP+1%、物攻+3%、TP回复+2%
ストライカー	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%
サバイバー	生存模式中达到10连胜	HP+3%、物防+3%、TP回复+2%
弓圣	完成街道对战模式	物攻+5%、敏捷+4%
矢に想いを入める男	完成特殊战斗模式的17号任务	术防+3%、敏捷+1%

アーチェ

称号名	入手条件	效果
マジックユーザー	初期称号	术防+2%
ウィッチ	GP1000以上	TP+2%、术防+1%
ソーサラー	GP10000以上	术攻+3%、TP回复+1%
ウィザード	GP20000以上	TP+3%、术攻+3%
スペルマスター	GP30000以上	咏唱速度+4%、TP回复+4%
至高の魔女っ子	生存模式中达到10连胜	术攻+3%、敏捷+3%
魔术の申し子	完成街道对战模式	TP+3%、咏唱速度+3%

ダオス

称号名	入手条件	效果
天より降りし者	初期称号	咏唱速度+2%
大地の监视者	GP1000以上	TP回复+3%
理を统べる者	GP10000以上	术攻+4%
星の救世主	GP20000以上	物攻+2%、物防+2%、术攻+2%
神の邻に座せし者	GP30000以上	物攻+2%、术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+2%
力を统べる者	生存模式中达到10连胜	物防+3%、敏捷+3%
超次元の霸者	完成街道对战模式	TP+2%、敏捷+3%
マーテルの代行者?	在世界树之战模式ダオス篇的剧情中获得	物防+3%、术防+2%
槛を坏す者	在世界树之战模式ダオス篇的剧情中获得	物攻+3%、物防+3%
ただ一人を想う男	完成世界树之战模式的ダオス篇	咏唱速度+3%、防御耐久+5%



スタン

称号名	入手条件	效果
復仇に燃える男	初期称号	HP+2%
剣士	GP1000以上	物攻+1%、物防+2%
フェンサー	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物防+3%、术防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物攻+4%、物防+2%、OVL持续时间+2%
太阳の勇気を継ぐ者	生存模式中达到10连胜	物攻+4%、术攻+2%
灼熱の战士	完成街道対战模式	物攻+2%、术攻+4%
侵入者さん	在世界树之战模式スタン篇的剧情中获得	敏捷+3%
飞行龙の乗り手	在世界树之战模式スタン篇的剧情中获得	HP+2%、术防+3%
强き绊で结ばれた者	完成世界树之战模式的スタン篇	物攻+2%、物防+2%、术攻+2%、术防+2%
決着をつけた男	完成特殊战斗模式的20号任务	HP+5%、TP+5%



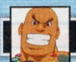
リオン

称号名	入手条件	效果
王国の剣士	初期称号	TP回复+2%
剣士	GP1000以上	TP+1%、物攻+1%、物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+3%、物攻+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	TP+3%、物防+5%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+3%、TP+3%
美しき死神	完成街道対战模式	物攻+3%、术攻+3%
皮肉屋	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	HP+2%、物防+1%
骑士国家の双璧	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	咏唱速度+3%、敏捷+2%
ツンツンツンデレ	完成世界树之战模式的リオン＆カイル篇	TP+3%、物攻+3%
生き残りし者	完成特殊战斗模式的2号任务	HP+4%



フィリア

称号名	入手条件	效果
见习い神官	初期称号	物防+2%
クレリック	GP1000以上	物防+2%、术防+2%
ビショップ	GP10000以上	HP+3%、敏捷+1%
カーディナル	GP20000以上	术攻+4%、咏唱速度+2%
ポープ	GP30000以上	TP+4%、敏捷+4%
神の花嫁	生存模式中达到10连胜	TP+3%、物防+5%
元素の申し子	完成街道対战模式	术攻+3%、咏唱硬直+3%



コングマン

称号名	入手条件	效果
武斗家	初期称号	物攻+2%
街角チャンピオン	GP1000以上	TP+2%、物攻+1%
国内チャンプ	GP10000以上	物攻+4%
ワールドチャンプ	GP20000以上	物防+3%、术防+3%
スペースチャンプ	GP30000以上	TP+3%、物攻5%
神に戦いを挑む男	生存模式中达到10连胜	术防+5%
ヘラクレスアームズ	完成街道対战模式	物攻+4%、TP回复+2%
筋肉代表	完成特殊战斗模式的16号任务	物攻+5%



ファラ

称号名	入手条件	效果
ファーマー	初期称号	物攻+2%
格斗家	GP1000以上	物攻+3%
カンフーマスター	GP10000以上	物攻+4%
サイレントアサシン	GP20000以上	TP+2%、敏捷+4%
アイアンフィスト	GP30000以上	物攻+5%、敏捷+3%
爆进娘	生存模式中达到10连胜	TP+5%
鉄拳クイーン	完成街道対战模式	HP+5%
おのぼりさん	在世界树之战模式ユーリ＆ファラ篇的剧情中获得	HP+1%、TP回复+1%
お人好し	在世界树之战模式ユーリ＆ファラ篇的剧情中获得	HP+3%、TP回复+1%
纯粋な魂を持つ者	完成在世界树之战模式的ユーリ＆ファラ篇	物攻+2%、术防+4%
ゴッドハンドガール	完成特殊战斗模式的7号任务	物攻+2%、术防+3%、敏捷+2%



カイル

称号名	入手条件	效果
英雄の息子	初期称号	TP回复+2%
剣士	GP1000以上	物攻+1%、物防+2%
フェンサー	GP10000以上	TP+2%、物攻+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物攻+3%、术防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	HP+2%、物攻+3%、术攻+3%
烈风の剣士	生存模式中达到10连胜	咏唱硬直+2%、敏捷+5%
英雄の魂を受け継ぐ者	完成街道対战模式	HP+3%、TP+3%
うわさの少年剣士	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	HP+1%、TP+1%
二つ名に憧れる少年	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	术攻+2%、术防+1%
暂定わがまま王	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	术攻+3%、TP回复+3%
真わがまま王	完成世界树之战模式的リオン＆カイル篇	HP+3%、TP+2%、物攻+2%
グミ好キング	完成特殊战斗模式的4号任务	咏唱硬直+2%、敏捷+5%



ナナリー

称号名	入手条件	效果
弓使い	初期称号	敏捷+2%
レンジャー	GP1000以上	物防+1%、敏捷+1%
スナイパー	GP10000以上	TP+2%、物攻+3%
シューター	GP20000以上	物攻+2%、术攻+6%
ストライカー	GP30000以上	物攻+4%、术攻+2%、敏捷+2%
流星のナナリー	生存模式中达到10连胜	术攻+2%、敏捷+5%
赤发のアルテミス	完成街道対战模式	TP+3%、物攻+4%



ハロルド

称号名	入手条件	效果
科学者	初期称号	HP+1%、物防+1%
ウィッチ	GP1000以上	HP+2%、TP+1%
ソーサラー	GP10000以上	TP+4%
ウィザード	GP20000以上	物攻+3%、咏唱速度+3%
スペルマスター	GP30000以上	术攻+4%、咏唱速度+4%
マッドサイエンティスト	生存模式中达到10连胜	TP+3%、术攻+4%
天才科学者	完成街道対战模式	HP+3%、咏唱速度+3%
最强の魔女っ娘	完成特殊战斗模式的13号任务	术攻+5%、术防+5%



バルバトス

称号名	入手条件	效果
战士	初期称号	HP+1%、物攻+1%
狂战士	GP1000以上	物攻+3%
破坏战士	GP10000以上	物攻+4%
杀戮の战士	GP20000以上	TP+1%、物攻+5%
惨杀の狂战士	GP30000以上	物攻+5%、术攻+3%
テイルズ オブ最强	生存模式中达到10连胜	TP+5%、TP回复+1%
英雄を杀めし者	完成街道対战模式	物攻+2%、术攻+2%、敏捷+2%



ロイド

称号名	入手条件	效果
见习い剣士	初期称号	物攻+1%、物防+1%
剣士	GP1000以上	HP+1%、TP+1%、物攻+1%
剑客	GP10000以上	TP+1%、物攻+3%
剑豪	GP20000以上	TP+3%、物防+1%
剑圣	GP30000以上	物攻+2%、物防+3%、术防+3%
无双の猛者	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、物攻+2%
ソードオブソード	完成街道対战模式	物攻+2%、OVL持续时间+3%
演技派剣士	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	术防+4%、敏捷+2%
誓い多き剣士	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	物防+2%、术防+3%
神子の护り手	完成世界树之战模式的ロイド＆コレット篇	物防+3%、敏捷+4%



プレセア

称号名	入手条件	效果
寡默な娘	初期称号	物防+2%
斧っ娘	GP1000以上	HP+1%、物攻+2%
炸裂娘	GP10000以上	TP+2%、TP回复+2%
爆裂娘	GP20000以上	TP+3%、物攻+3%
はっちゃけ娘	GP30000以上	TP+2%、物防+3%、术防+3%
无双の斧っ娘	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、TP回复+2%
战场に咲く花	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
すべてを坏す破坏の斧	完成特殊战斗模式的15号任务	物攻+5%



リヒター

称号名	入手条件	效果
孤高の旅人	初期称号	TP+2%
复仇者	初期称号	物攻+3%、术攻+3%
黑衣の剑斧使い	GP1000以上	物攻+2%、术攻+1%
剑斧マスター	GP10000以上	物攻+1%、物防+3%
黑岚の斗士	GP20000以上	物攻+3%、术攻+3%
黑き炎の王	GP30000以上	HP+4%、TP+4%
炎帝	生存模式中达到10连胜	TP+5%、物攻+2%
苛烈な绅士	完成街道对战模式	物攻+5%、TP回复+1%



ユージーン

称号名	入手条件	效果
枪战士	初期称号	HP+2%
武人	GP1000以上	HP+1%、TP+2%
豪杰	GP10000以上	物攻+3%、物防+1%
战神	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
古今无双	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%、敏捷+2%
最强の兽人	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、敏捷+2%
兽人の守护者	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
お守りの宿命	完成特殊战斗模式的18号任务	HP+2%、敏捷+5%



セネル

称号名	入手条件	效果
兄バカ	初期称号	术防+3%
海上警备兵	初期称号	物攻+2%
斗士	GP1000以上	物防+2%、术防+1%
霸王	GP10000以上	HP+1%、物攻+3%
武帝	GP20000以上	HP+3%、TP+3%
斗神	GP30000以上	物攻+3%、物防+3%、术防+2%
真の格斗家	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、物攻+2%
高速の拳	完成街道对战模式	敏捷+5%
音速の战士	完成特殊战斗模式的9号任务	TP+2%、敏捷+3%



リタ

称号名	入手条件	效果
天才少女	初期称号	术攻+2%
魔导士	GP1000以上	TP+3%
大魔导士	GP10000以上	咏唱速度+4%
稀代の天才魔导士	GP20000以上	术攻+5%、TP回复+1%
魔导王	GP30000以上	术攻+5%、咏唱速度+3%
精灵を追求する者	生存模式中达到10连胜	物防+3%、咏唱速度+3%
狙い锐き魔术蜂	完成街道对战模式	咏唱速度+4%、敏捷+3%
最强の魔女っ娘	完成特殊战斗模式的8号任务	物攻+3%、术防+5%



アッシュ

称号名	入手条件	效果
赤发の剑士	初期称号	HP+2%
迷いを断つ男	初期	TP+2%、物攻+2%
剑士	GP1000以上	TP+2%、TP回复+1%
フェンサー	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+2%、物攻+2%、术攻+2%、术防+2%
ラストフェンサー	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%、术攻+2%
鲜血のアッシュ	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、术攻+1%、敏捷+3%
バトルマスター	完成街道对战模式	HP+2%、物防+2%、术防+2%



コレット

称号名	入手条件	效果
かけだし神子	初期称号	物防+2%
神子	GP1000以上	物攻+1%、术攻+2%
タイニーエンジェル	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ファニーエンジェル	GP20000以上	HP+2%、TP+3%
エンジェリックガール	GP30000以上	HP+3%、物攻+3%、物防+2%
神に爱されし者	生存模式中达到10连胜	HP+3%、术防+3%
最强のドジっ娘	完成街道对战模式	物攻+3%、术攻+3%
こころやさしき娘	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	物防+2%
ぺったんこ	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	敏捷+4%
世界树の神子	完成世界树之战模式的ロイド＆コレット篇	物防+4%、术攻+4%
鬼ごっこクイーン	完成特殊战斗模式的3号任务	咏唱硬直+2%、敏捷+5%



ルーク

称号名	入手条件	效果
公爵子息	初期称号	TP回复+2%
剑士	GP1000以上	物攻+1%、物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物攻+3%、敏捷+1%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	TP+2%、物攻+2%、敏捷+2%
ラストフェンサー	GP30000以上	HP+3%、TP+3%、物防+2%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	物攻+5%、敏捷+1%
ソードオブソード	完成街道对战模式	TP+2%、物攻+3%
次期皇帝候补	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	术防+2%
レプリカドール	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	TP回复+4%
あらがい前に进む者	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	HP+1%、TP+3%
ティアの相棒?	完成世界树之战模式的ルーク＆ティア篇	物攻+3%、术防+3%
赤发キラー	完成特殊战斗模式的6号任务	敏捷+5%



ティア

称号名	入手条件	效果
谱术士	初期称号	TP+2%
谱を读みし者	GP1000以上	术攻+3%
谱歌の理解者	GP10000以上	术攻+2%、咏唱速度+3%
旋律に身をささげし者	GP20000以上	术攻+2%、术防+4%
歌姬	GP30000以上	HP+2%、TP+2%、术攻+2%、TP回复+2%
パーフェクトヒーラー	生存模式中达到10连胜	物防+3%、术攻+3%
战场の花	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
クールビューティ	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	TP+3%、咏唱速度+3%
かわいい物好き	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	敏捷+3%
道を见つけたる者	完成世界树之战模式的ルーク＆ティア篇	HP+3%、TP回复+3%
我慢上手	完成特殊战斗模式的1号任务	物攻+5%



ジェイド

称号名	入手条件	效果
大佐	初期称号	物攻+1%、术攻+1%
谱术先生	GP1000以上	术攻+3%
谱术博士	GP10000以上	术攻+2%、术防+2%
谱术の深渊に触れし者	GP20000以上	TP+1%、术攻+5%
谱术マスター	GP30000以上	物攻+4%、术攻+2%、咏唱速度+2%
死灵使い	生存模式中达到10连胜	术攻+3%、TP回复+2%
メガネの恶魔	完成街道对战模式	术攻+3%、咏唱速度+3%
策をめぐらせる男	在世界树之战模式ジェイド＆アニス的剧情中获得	术防+2%
A级危险人物?	在世界树之战模式ジェイド＆アニス的剧情中获得	TP+3%、咏唱速度+3%
极恶人?	完成世界树之战模式的ジェイド＆アニス篇	物攻+3%、术攻+3%
早口男	完成特殊战斗模式的12号任务	术攻+1%、咏唱速度+5%



マオ

称号名	入手条件	效果
木使いの少年	初期称号	术攻+2%
炎の术士	GP1000以上	术攻+3%
サラマンダー	GP10000以上	TP+2%、术攻+2%
イフリート	GP20000以上	HP+2%、TP+2%、物防+2%
フェニックス	GP30000以上	HP+5%、物防+3%
炎の申し子	生存模式中达到10连胜	术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+2%
魔法少年	完成街道对战模式	术攻+3%、咏唱速度+3%
ボクはマオ!	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	物攻+2%、术攻+1%
世界をくるわせる者	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	HP+2%、术攻+3%
世界树の子	完成世界树之战模式的マオ＆カイウス篇	物防+2%、术攻+2%、术防+2%



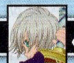
アニス

称号名	入手条件	效果
人形士	初期称号	TP+2%
巧みな人形使い	GP1000以上	物攻+1%、TP回复+2%
大人形士	GP10000以上	物攻+3%、术攻+1%
神业人形士	GP20000以上	物攻+3%、术攻+3%
稀代の人形士	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%
ブリティデビル	生存模式中达到10连胜	术攻+3%、咏唱速度+3%
ジェノサイドブリティ	完成街道对战模式	物攻+3%、术攻+3%
玉の舆チャレンジャー	在世界树之战模式ジェイド＆アニス的剧情中获得	敏捷+3%
ロリロリ娘	在世界树之战模式ジェイド＆アニス的剧情中获得	TP+3%
腹黑エンジェル	完成世界树之战模式的ジェイド＆アニス篇	TP+3%、术攻+3%



カイウス

称号名	入手条件	效果
见习い剑士	初期称号	物防+2%
剑士	GP1000以上	物攻+2%
フェンサー	GP10000以上	HP+3%、TP+1%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+3%、TP+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物攻+4%、术防+4%
ビーストプリンス	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
新世代兽王	完成街道对战模式	物攻+3%、敏捷+4%
小さな复仇者	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	TP+1%、物攻+1%、TP回复+1%
レイモーンの战士	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	TP+3%
目标はユージーン	完成在世界树之战模式的マオ＆カイウス篇	HP+5%、TP+1%



ルカ

称号名	入手条件	效果
气弱な大剑使い	初期称号	TP+1%、TP回复+1%
大剑使い	GP1000以上	物攻+2%
技巧の大剑使い	GP10000以上	物攻+1%、敏捷+2%
大剑マスター	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
空飞ぶ大剑使い	GP30000以上	TP+3%、敏捷+5%
バトルマスター	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
不死鸟のルカ	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
一刀两断男	完成特殊战斗模式的10号任务	物攻+5%



イリア

称号名	入手条件	效果
ガンスリンガー	初期称号	物防+1%、术攻+1%
クイックガンナー	GP1000以上	咏唱速度+3%
ガンマスター	GP10000以上	物攻+2%、术攻+2%
ブリティガンナー	GP20000以上	HP+2%、物防+2%、术防+2%
はじけ娘	GP30000以上	TP+3%、TP回复+3%、敏捷+2%
魔弹のイリア	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
战场の烈风	完成街道对战模式	物攻+3%、敏捷+3%



ユーリ

称号名	入手条件	效果
下町の青年	初期称号	物防+1%、术防+1%
剑士	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
剑豪	GP10000以上	TP+2%、物攻+2%
剑圣	GP20000以上	TP+3%、TP回复+3%
剑神	GP30000以上	TP+4%、物攻+4%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+2%、物攻+2%、物防+2%
地上最强の黑狮子	完成街道对战模式	物攻+2%、术攻+2%、术防+2%
兵士に追われる男	在世界树之战模式的ユーリ＆ファラ篇	敏捷+2%
コントラクター	在世界树之战模式的ユーリ＆ファラ篇	物防+2%、术防+2%
强き魂を持つ者	在世界树之战模式的ユーリ＆ファラ篇をクリア	物攻+3%、TP回复+3%
お守りの宿命	完成特殊战斗模式的5号任务	物防+3%、术防+3%、敏捷+3%



ジュディス

称号名	入手条件	效果
妖しき女战士	初期称号	术防+2%
グラマラス	初期称号	HP+3%、TP回复+2%
ビューティーランサー	GP1000以上	敏捷+3%
グレートランサー	GP10000以上	物攻+2%、物防+2%
ドラグーン	GP20000以上	HP+2%、物攻+2%、物防+2%
ハイ・ドラグーン	GP30000以上	HP+3%、物防+3%、术防+2%
イントゥザスカイ	生存模式中达到10连胜	TP+4%、敏捷+2%
苍く轰く烈雷の龙	完成街道对战模式	物攻+5%、敏捷+3%



シング

称号名	入手条件	效果
见习いソーマ使い	初期称号	OVL持续时间+2%
执念のリゲイナー	初期称号	物攻+1%、敏捷+3%
遥かな高みを目指す者	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
果て无き战场を往く者	GP10000以上	咏唱速度+3%、咏唱硬直+1%
千の魔性を屠る者	GP20000以上	HP+3%、物攻+3%
虚空の徒	GP30000以上	TP+3%、物攻+5%
ソウルスマッシャー	生存模式中达到10连胜	TP+2%、TP回复+4%
最强のソーマ使い	完成街道对战模式	物攻+3%、物防+3%
勇者	完成特殊战斗模式的14号任务	敏捷+5%



コハク

称号名	入手条件	效果
见习いソーマ使い	初期称号	OVL持续时间+2%
真・コハク	初期称号	物防+2%、术防+2%
遥かな高みを目指す者	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
果て无き战场を往く者	GP10000以上	咏唱速度+3%、咏唱硬直+1%
千の魔性を屠る者	GP20000以上	HP+3%、物攻+3%
虚空の徒	GP30000以上	TP+3%、物攻+5%
战乙女	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、术攻+3%
战场に咲く花	完成街道对战模式	HP+3%、TP+3%



クラトス

称号名	入手条件	效果
佣兵	初期称号	HP+2%
剑客	GP1000以上	物攻+2%、物防+1%
魔剑士	GP10000以上	物攻+2%、术攻+2%
战神	GP20000以上	TP+2%、物攻+2%、物防+2%
斗神	GP30000以上	TP+2%、物攻+3%、术攻+3%
天上に反逆せし战士	生存模式中达到10连胜	物攻+1%、术攻+4%
无敌のおやじ	完成街道对战模式	HP+3%、TP+3%
天に背きし男	在世界树之战模式クレス＆クラトス篇的剧情中获得	术攻+2%
ヨボヨボおやじ	在世界树之战模式クレス＆クラトス篇的剧情中获得	咏唱速度+4%
微笑みし男	完成世界树之战模式的クレス＆クラトス篇	术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+3%
ダイマジン……	完成特殊战斗模式的11号任务	物攻+4%、物防+4%

特殊战斗模式任务一览

1.术技禁止で腕试し！

玩家使用的角色	ティア
可用技能	无
对手	コレット、リオン、ロイド
规则	点数制

要点提示 ティア的近战能力不强，一旦被包围了瞬间就会倒下。不过由于本战中四人分别属于四个势力，开局后建议先躲到一旁看几个对手互打，等有人HP快耗尽时再去捞个便宜就行了。

2.スーパー濒死バトル！

玩家使用的角色	リオン
可用技能	×：魔神剑
	↑+×：月闪光
	↓+×：魔法（由于咏唱时间过长，在本战中毫无作用）
	←/→+×：崩龙斩光剑
对手	ユーリ、ロイド、ルーク
规则	生命点数制

要点提示 一上来所有人的HP就只剩下1，在这里推荐使用崩龙斩光剑，或是跑得远远的使用魔神剑。

3.移し移され爆弹鬼ごっこ！

玩家使用的角色	コレット
可用技能	×：レイシレーゼ
	↑+×：パラライボール
	↓+×：スターダスト・クロス
	←/→+×：ピコレイン
队友	ロイド、カイル
对手	ルーク
规则	炸弹恐慌

要点提示 战斗开始后主动冲上去承受攻击，让炸弹转移到自己身上，接着等时间快要耗尽时冲到ルーク那使用ピコレイン，很轻松就能达成目标。

4.紧急开催！グミ争夺战！

玩家使用的角色	カイル
可用技能	×：苍破刃
	↑+×：散叶枯叶
	↓+×：闪光翔坠
	←/→+×：デルタレイ
队友	コレット
对手	ティア、ファラ
规则	果冻争夺战

要点提示 要争夺的果冻基本都会从战场正中央的上空落下，平时站在中央等待即可。由于玩家操纵的カイル装备的几个技能都不容易让对手倒地，因此一旦果冻被抢走就很难抢回，关键时候可以利用OVL让对手倒地夺回果冻。



5.お守りってのも悪くない！

玩家使用的角色	ユーリ
可用技能	×：苍破牙王击
	↑+×：爆碎阵
	↓+×：啮烈袭
	←/→+×：断空牙
队友	ファラ
对手	リオン
规则	点数制

要点提示 与前面的任务相比要简单很多，我方的两名成员实力都非常强，一起围攻敌人即可。

6.破坏神を击破せよ！

玩家使用的角色	ルーク
可用技能	×：瞬迅剑
	↑+×：袭爪雷斩
	↓+×：烈穿双击破
	←/→+×：闪光坠 刃牙
队友	ティア、アニス
对手	アッシュ
规则	生命点数制

要点提示 虽然三对一看上去我方比较有利，不过アッシュ的攻击力实在是高得可怕，一旦看到他发动OVL一定要立刻下令让大家逃走，不然那一刀600的伤害很容易将我方秒杀。アッシュ的防御能力也很高，要多利用秘奥义削减他的HP。

7.钢铁の铠！打ち砕け坚い守り！

玩家使用的角色	ファラ
可用技能	×：三散华
	↑+×：连牙弹
	↓+×：飞燕连天脚
	←/→+×：狮子战吼
队友	カイル、ユーリ
对手	スタン
规则	点数制

要点提示 スタン的防御耐久和防御力都相当高，普通攻击打中他也只有两三点HP的伤害。狮子战吼对スタン有奇效，也是ファラ本战中惟一能直接无视其防御的招，推荐多用。当スタン发动OVL的时候让所有队员逃走，被其秘奥义击中一次我方的人也就差不多了。

8.魔术の祭典！响け咏唱の宴！

玩家使用的角色	リタ
可用技能	×：デカルト
	↑+×：グランドダッシャー
	↓+×：イラプション
	←/→+×：アイヴィーラッシュ
对手	ハロルド、フィリア、マオ
规则	生命点数制

要点提示 虽说三名对手都是法系职业，可一个二个物理攻击力却都可怕得逆天，冲上去打近身战绝非明智之举。战斗开始后还是建议像第一个任务那样躲到一旁，让几个敌人互相残杀，等对方只剩最后一点生命点数的时候用发动速度较快的アイヴィーラッシュ结束战斗。战斗中躲在一旁时如果没有人来攻击自己的话，也可以趁机咏唱グランドダッシャー，这个魔法虽然咏唱时间很长，但一旦成功发动可以一下子秒杀对手。



9.续·紧急开催！グミ争夺战！

玩家使用的角色	セネル
可用技能	×：魔神拳
	↑+×：神龙击
	↓+×：轮舞爆牙弹
	←/→+×：飞连幻龙拳
对手	カイウス
规则	果冻争夺战

要点提示 虽然敌人只有一名，不过其实力远远高于我方，要尽可能避免与其战斗。果冻依旧是出现在战场中央，回收之后就到处跑动远离对手吧，如果果冻不小心被抢走，可以利用“飞连幻龙拳”这个能放倒对手的招来夺回果冻。

10.瞬杀！20秒で决めろ！

玩家使用的角色	ルカ
可用技能	×：裂空斩
	↑+×：烈风月华冲
	↓+×：スパイラルフレア
	←/→+×：火炎裂空
队友	イリア、プレセア
对手	ジェイド
规则	生命点数制

要点提示 对手只有一个且实力一般，不过战斗时间只有短短的20秒，战斗开始后和同伴全力围攻吧。



11.回复の恐怖……愈し魔降临！

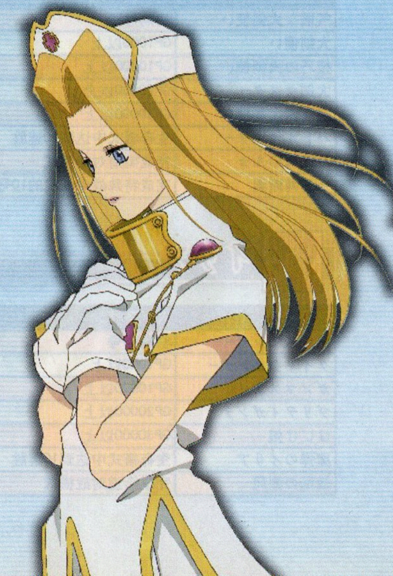
玩家使用的角色	クラトス
可用技能	×：闪空裂破
	↑+×：红莲剑
	↓+×：サンダーブレード
	←/→+×：风雷神剑
对手	クレス、ミント、ミント
规则	生命点数制

要点提示 此任务的难度可谓相当高，一个HP不低的クレス带上两位超级治愈系的ミント，而我方却只有一人奋战。一开始建议不要管后方的ミント而是全力攻击クレス，因为只要クレスHP减少两位ミント就会专心放魔法为其回复，我方就不用担心她们的攻击魔法了。通过攻击将OVL槽蓄满发动秘奥义基本就可以直接将クレス消灭，接着同样用秘奥义对付剩下两人即可。

12.最强の术士の名の下に！

玩家使用的角色	ジェイド
可用技能	×：フォトン
	↑+×：天雷枪
	↓+×：メテオスウォーム
	←/→+×：坠牙爆炎枪
对手	アニス、ナナリー
规则	生命点数制

要点提示 比较简单的任务，先用天雷枪等技能将OVL槽蓄满，接着直接咏唱メテオスウォーム发动秘奥义就能结束战斗。





13.续·魔术の祭典！极めし者！

玩家使用的角色	ハロルド
可用技能	×：雷牙冲
	↑+×：キュア
	↓+×：ディバインセイバー
	←/→+×：ブラッディクロス
对手	フィリア、マオ、アーチェ
规则	生命点数制

要点提示 参战的四位角色全是魔法型。ハロルド的キュア魔法让本次战斗轻松不少，对手除了秘奥义基本没有魔法可以秒杀我方，注意回复的同时收集道具积累OVL槽，接着找机会咏唱ディバインセイバー发动秘奥义就能直接秒杀敌人。

14.续·破坏神！新たな君临者！

玩家使用的角色	シング
可用技能	×：翔星刃
	↑+×：思刃金刚波
	↓+×：兽哮雷波
	←/→+×：飞燕翔旋
队友	コハク
对手	リタ、ジュディス
规则	生命点数制

要点提示 对手的攻击力是我方的数倍，硬拼的话我方吃亏。另外一定要随时留意リタ，千万不能让她发动魔法。本战属于谁先发动秘奥义谁就胜利，战斗一开始尽量逃跑，逃跑的同时收集道具将OVL槽蓄满，接着通过“兽哮雷波”发动秘奥义，秘奥义基本可以秒杀一名对手。

15.钢の肉体を打ち崩せ！

玩家使用的角色	プレセア
可用技能	×：崩袭击
	↑+×：双旋连斧
	↓+×：狮吼灭龙闪
	←/→+×：翔月双闪
对手	ユージーン
规则	生命点数制

要点提示 除了“狮吼灭龙闪”和秘奥义以外其他招对对手基本没用，看准时机跑到其身后使用狮吼灭龙闪，如此反复即可。

16.グランドチャンピオン！

玩家使用的角色	コングマン
可用技能	×：グレイトアッパー
	↑+×：マッスルヒート
	↓+×：ヘルズハリケーン
	←/→+×：イカスヒップ
对手	ハロルド、リタ、アーチェ
规则	生命点数制

要点提示 这场战斗惟一要注意的是绝不可让对方发动魔法，只要看到有敌人开始咏唱要想尽一切办法阻止，其他就没有什么特别要说的了。

17.非グルーヴィアーチェ！

玩家使用的角色	チェスター
可用技能	×：冲破
	↑+×：震天
	↓+×：疾风
	←/→+×：鹫羽
对手	アーチェ
规则	生命点数制

要点提示 由于对手会在天上飞，因此要利用普通攻击捉她比较困难，可以多利用“鹫羽”。



18.元气すぎるのも困りもの！

玩家使用的角色	ユージーン
可用技能	×：裂驱枪
	↑+×：灭杀旋风牙
	↓+×：裂走天翔击
	←/→+×：瞬杀迅枪冲
队友	マオ、カイウス
对手	リヒター
规则	点数制

要点提示 尽可能地牵制住敌人，让マオ顺利使用魔法，这样灭敌效率会比较高。看到对手冲向同伴时别忘了把作战方式改为逃跑。

19.ダオスパーティー！

玩家使用的角色	クレス
可用技能	×：魔神剑
	↑+×：袭爪雷斩
	↓+×：空间翔转移
	←/→+×：凤凰天翔脚
对手	ダオス、ダオス2、ダオス3
规则	生命点数制

要点提示 完全是考验玩家逃跑能力的一战，可以多利用“凤凰天翔脚”逃生，同时收集道具蓄满OVL发动秘奥义。秘奥义放完后继续跑，毕竟对方的攻击对我方而言威胁太大，本战也很考验玩家的耐心。

20.アイテムなぞ……拾ってんじゃねぇぇぇぇぇぇ！

玩家使用的角色	スタン
可用技能	×：虎牙破斩
	↑+×：魔王炎击波
	↓+×：フィアフルフレア
	←/→+×：热波旋风阵
对手	バルバトス
规则	生命点数制

要点提示 敌人只有一名，所以比起上一个任务要轻松一点。惟一要注意的就是バルバトス的OVL状态持续时间很长，这种状态下我方被打到即使不吃秘奥义也是相当疼，看到他发动后就老老实实地逃吧。





不知周之梦为胡蝶与？胡蝶之梦为周与？

Persona

すべてのペルソナは、ここからはじまった。

作为“《女神》系列”当年的试验性外传作品，同时又是如今大名鼎鼎的“《P》系列”的原点，《Persona》不仅有着系列屈指可数的销量，也拥有众口一辞的好口碑。这次的PSP版除音乐外均原汁原味地保留了原版精华，从剧情到系统都值得玩家再三回味。

文 胧月

RPG

Persona ペルソナ			
Atlus	2009年4月29日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统指南

标题菜单

片头动画完毕后按下START键进入标题菜单。

NEW GAME：开始新游戏

LOAD GAME：读取存档

CONTINUE：读取中断存档

MOVIE MODE：CG鉴赏

TIPS 难度设定

初始可选择NORMAL、BEGINNER、EXPERT三种难度开始游戏，不同难度下敌人的攻击力有所差别。以NORMAL难度为基准，BEGINNER难度下敌人的攻击力为0.8倍，而EXPERT难度下为1.2倍。注意ハマ、ムド、自爆等按比例或按特定数值扣除HP的技能与难度无关。

路线

本作拥有赛贝克篇（セベク）和雪之女王篇（雪の女王）两条路线。赛贝克篇以主人公的同学园村麻希为中心叙述故事，可以看成游戏的主线，剧情流程较长，记录点丰富，难度也较低；雪之女王篇需要按照特定的步骤才能进入，故事以班主任冴子老师为中心，迷宫难度较高，记录点数量少，迷宫有时间限制，进入方法详见后文雪之女王篇的攻略部分。



主菜单

当固定剧情完毕后进入自由行动时间，玩家按下△键能开启菜单，从上往下依次为：スキル、アイテム、装备、ペルソナ、ステータス、战斗设定、システム。



スキル：技能

反映当前角色降魔中所有Persona的技能，其中白色字体表示此项为地图技能，包括回复系的ディア、リカーム，避免地形伤害的“リフトマ”，快速跳到迷宫入口的“トラエスト”。灰色字体表示的则是为战斗专用技能，在战斗中发动一定次数的Persona技能便可让该Persona的级别（ランク）得到成长。

アイテム：道具

玩家当前拥有的所有道具，分消耗品、装备品、恶魔卡片和其他类四项。

消耗品

一经使用就消失的道具类总称，有伤药、ディスポイズン等具有回复效果的道具，有STRインセンス、SPインセンス等永久提升角色能力的道具，也有半月の石版、マハブフストーン等能与魔法发挥相同效果的道具。

装备品

装备到角色身上，提升其能力的道具。详细可分为提升攻击力、命中力的武器、枪、弹丸，提升防御力、回避力的防具。各角色在装备的武器和防具种类上略有区别。

恶魔卡片

与恶魔交涉，将其“兴味”提升到最高后获得。有了恶魔卡片后可以到天鹅绒房间（ベルベットルーム）合成Persona，是道具中惟一可以舍弃的类别。

其他

宝石、封神具和贵重品均归于此类。宝石可用于恶魔交涉和交换道具，封神具是合成某些特定Persona所必需的道具，贵重品为推进游戏流程的重要道具。

装备：更换装备

为角色更换装备，一旦获得了新的装备就使用这项指令吧。选择“最强装备”可一次为该名角色替换上当前拥有的最高数值装备，避免一个一个更换浪费掉时间。装备的数据除了攻击力和防御力外，武器的攻击次数，力、体、速的能力补正都是重要的参考项目。

手部装备

通常攻击时使用的武器，威力与角色的“力”相关。手部装备分为片手剑、弓、两手剑、斧、枪、鞭、投具、拳斗具8个种类，各角色可装备的武器种类是固定的。在合成Persona时添加该类装备可提高Persona的力。

体

装备在上半身的防具，除了提高防御力和回避力外，另对角色的“体”有所加成。在合成Persona时添加该类装备可提高Persona的体。

铳和弹

射击类武器，必须将“铳”、“弹”两样同时装备才能攻击。在合成Persona时添加该类装备可提高Persona的魔法攻击和魔法防御。

腕

装备在手腕的防具，除了提高防御力和回避力外，另对角色的“技”有所加成。在合成Persona时添加该类装备可提高Persona的技。

头

装备在头部的防具，除了提高防御力和回避力外，另对角色的“运”有所加成。在合成Persona时添加该类装备可提高Persona的运。

足

装备在脚部的防具，除了提高防御力和回避力外，另对角色的“速”有所加成。在合成Persona时添加该类装备可提高Persona的速。

ペルソナ：Persona

查看当前角色降魔中的Persona资料。按○切换备用Persona，按□查看Persona能力。每名角色最多可降魔3个Persona，进入战斗后可立刻发挥效果的Persona为活动状态，其他两个为待机状态。该指令可以变更处于活动状态的Persona。

战斗设定：设定阵型和自动行动

设定5名队员的阵型和自动行动项，“アナライズ”项可查看到目前为止交战过的所有敌方资料。

阵型

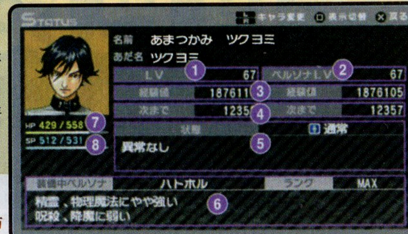
将角色配置在5×5的橙色区域内，角色不得配置在邻接的格子里，每行每列最多可配置3人。编辑好的阵营能保存，最多保存4种。详细设定规则请看后文。

自动行动

能分别对单独角色设定自动行动的指令，分“通常攻击”、“铳”、“防御”、“每次输入”。

ステータス：状态

查看角色的各项数值，按L、R切换角色，按□切换表示的状态项目。状态项目在游戏中显示两页，详细请参看下文。



1.角色等级

综合力。关系到角色的攻击、防御、能否获得恶魔卡片、能否做成Persona。

2.Persona等级

降魔等级。角色无法装备超越该等级的Persona。

3.经验值

迄今为止获得的经验值。

4.次回经验值

距离下次升级所需要的经验值。

5.状态

现在的状态，没有异常状态时显示“异常なし”。

6.装备中Persona

降魔并处于活动状态的Persona，以及它的级别（ランク）、防御相性。

7.HP

生命值，斜线左边为现在值，右边为最大值。角色受到伤害时该数值会减少，变为0时角色死亡。

8.SP

技能值，斜线左边为现在值，右边为最大值。使用Persona的技能时该数值会减少。

9.攻击（通常攻击）

与通常攻击时的伤害相关的能力，以“力+（技÷2）+（等级÷5）+攻击力”计算。

10.命中（通常攻击）

与通常攻击时的命中率相关的能力，以“技+（速÷2）+（运÷4）+武器命中率”计算。

11.攻击（铳）

与铳攻击时的伤害相关，以“（技÷2）+（速÷4）+铳攻击力+弹攻击力”计算。

12.命中（铳）

与铳攻击时的命中率相关，以“技+（速÷2）+（运÷4）+武器命中率”计算。

13.防御

对物理伤害的减轻能力，以“体+（速÷2）+（等级÷5）+防具防御力”计算。

14.回避

对攻击的回避能力，以“速+（技÷2）+（运÷4）+防具回避率”计算。

15.魔法攻击

Persona的魔法攻击即直接反映出该数值，没装备Persona的情况下该数值为1。

16.魔法防御

Persona的魔法防御即直接反映出该数值，没装备Persona的情况下该数值为1。

17.力

与通常攻击的伤害相关的能力。

18.体

与HP的增加量和防御相关的能力。

19.技

影响所有攻击的命中率和通常攻击的攻击力。

20.速

与行动顺序的快慢、攻击的回避率和命中率相关。

21.运

影响攻击的回避率、打倒敌人后的道具获得率、即死魔法的成功率和回避率。

22.装备品

当前装备的武器和防具。

システム：系统

设定消息显示速度、方向键在斜45度地图的移动方向、迷你地图的方框位置、是否记忆光标位置、战斗中命令全部下达完毕后是否确认指令，也可以读取存档、中断游戏、返回标题菜单。

战斗菜单

战斗指令选择分为两个阶段，一是战前选择，二是正式战斗指令。

战前选择： 从上至下分别为战斗、对话、查看敌方资料、阵型调整、自动战斗和逃跑。选择“战斗”后才能切换至正式战斗指令的菜单；自动战斗“オート”则又分为重复上次指令、通常攻击、铳攻击、个别自动和个别自动设定5项，个别自动无法设定使用Persona技能，只能在通常攻击、铳攻击和防御3个项目里选择。

正式战斗指令： 由上至下分别为通常攻击、铳攻击、Persona技能、切换Persona、使用道具和防御。

角色设定

本作共有8名角色，但允许加入队伍的我方队员包括主人公在内只有5人。不管是“塞贝克篇”还是“雪之女王篇”，玩家都要对角色有所取舍。

赛贝克篇中，主人公、园村麻希、南条圭、稻叶正男4名角色是队伍里的固定成员，第五名队员要从上杉秀彦、桐岛英理子、绫濑优香和城户玲司4人中选择，其中城户玲司的加入必须在拒绝前三名角色加入的前提下满足固定条件，否则将错过该名角色。只有玲司才能驱策上位魔王Persona路西法、别西卜，参照下方的角色数据，请大家根据自己的喜好取舍。

角色一览

全名	昵称	中文简称	得意武器	相性较好的Persona种族	升级时主要成长能力	对话指令	セベク篇	雪の女王篇
主人公	–	–	片手剑	EMPEROR、STRENGTH、MOON、WORLD	自定义	说得する、劝诱する、挑发する、歌う	固定	固定
园村麻希	マキ	麻希	弓	PRIESTESS、LOVERS、HERMIT、TEMPERANCE、STAR、SUN	速、运、技	頼む、でまかせ、おだてる、怯えるフリ	固定	不加入
南条圭	なんじょうくん	南条	两手剑	HIEROPHANT、STRENGTH、MOON、WORLD	体、力、速	物でつる、一喝する、演说する、皮肉を言う	固定	选择
稻叶正男	マーク	马克	斧	CHARIOT、STRENGTH、MOON、WORLD	力、体、运	踊る、见つめる、挑发する、ホラを吹く	固定	不加入
上杉秀彦	ブラウン	布朗	长枪	JUSTICE、HANGEDMAN、MOON、WORLD	技、力、运	ナンパ、世间话、笑わせる、胁かす	选择	选择
桐岛英理子	エリー	英理子	片手剑	JUDGEMENT、LOVERS、HERMIT、TEMPERANCE、STAR、SUN	技、速、力	怖い话、あやす、歌う、劝诱する	选择	选择
绫濑优香	アヤセ	绫濑	鞭	MAGICIAN、HANGEDMAN、LOVERS、HERMIT、TEMPERANCE、STAR、SUN	运、技、力	けなす、泣き落とす、诱惑する、胁す	选择	固定
城户玲司	レイジ	玲司	拳斗具	DEATH、DEVIL、TOWER、STRENGTH、MOON、WORLD	力、速、技	无视する、胁す、叫ぶ、手品をする	隐藏角色（选择）	不加入
黛雪野	ゆきの	雪野	投具	ENPRESS、STRENGTH、LOVERS、HERMIT、TEMPERANCE、STAR、SUN	速、力、体	いじめる、叱る、さとす、无视する	不加入	固定

城户玲司加入条件

参见流程攻略部分“赛贝克篇”第一章。

经验值分配

战斗后经验值的获得总量由敌人决定，具体分配到我方每名角色的经验值，则由角色在该场战斗中的贡献度决定。基本上，强制战斗的经验值比通常战斗要高，高等级恶魔的经验值比低等级恶魔高。对敌人造成的伤害比例越大，贡献度越高。使用全体回复技或攻击敌方弱点也能提升贡献度。

能力与等级

在冒险过程中，我方角色的等级差距尽量不要拉开太大。与恶魔交涉时，要想从恶魔处获得合成Persona用卡片，必须我方全员的平均等级大于或等于敌方恶魔等级才行。为了解决部分角色等级过低（如マーク、なんじょうくん），可以为其装备上拥有全体魔法的Persona，在战斗中多使用这些魔法可使得战斗结束后获得的经验值增多。升级时，主人公的点数分配由玩家决定，推荐优先提升“速”，可以在战斗中抢得先机，另一方面在以召唤Persona为主要作战手段的本作中，角色“力”数值的重要性并不高。

设施

阴阳便利店

写有“YIN&YAN”的便利店，坐落在御影町一丁目和ブラックマーケット，是购买枪械的地方。

药局

写有“サトミタダシ”的药局，在サンモール、ジョイ通り、ブラックマーケット均能找到，回复道具专门店。

千年万年堂

杂货铺，贩卖回复道具和魔法石，玩家也可以拿宝石在此处交换道具，交换列表如下：

交换道具	必要宝石1	必要宝石2
宝玉	ダイアモンド	マラカイト
地返しの玉	ダイアモンド	ターコイズ
反魂香	ダイアモンド	エメラルド
ディストーン	オパール	ターコイズ
ディスパライズ	オパール	エメラルド
ディスポイズン	オパール	トパーズ
ディスシック	オパール	ガーネット
つるつるドロップ	ターコイズ	トパーズ
かめかめキャンディ	ターコイズ	エメラルド
银のマニ车	エメラルド	マラカイト
チューインソウル	パール	オパール
魔石	マラカイト	ターコイズ
封魔の铃	ガーネット	マラカイト
コアシールド	トパーズ	ダイアモンド
ヒランヤ	マラカイト	パール
ソーマ	ダイアモンド	オパール
マハラギストーン	ルビー	ムーンストーン
マハラギオンストーン	ルビー	アクアマリン
マハブフストーン	アクアマリン	ムーンストーン
マハブフーラストーン	アクアマリン	アメジスト
マハガルストーン	アメジスト	ムーンストーン
マハガルーラストーン	アメジスト	オニキス
マハマグナストーン	オニキス	ムーンストーン
マハマグナスストーン	オニキス	ルビー
メギドストーン	アレキサンドライト	ムーンストーン
メギドラストーン	アレキサンドライト	ルビー
マハザンストーン	タンザナイト	ムーンストーン
マハザンマストーン	タンザナイト	アクアマリン
マハグライストーン	ダイアモンド	ムーンストーン
マハグライパストーン	ダイアモンド	アメジスト
マハジオストーン	サファイア	ムーンストーン
マハジオンガストーン	サファイア	オニキス

インセンス（有月龄限制）

交换道具	必要宝石1	必要宝石2	限定月龄
STRインセンス	アレキサンドライト	ガーネット	NEW～2/8
	ダイアモンド	アメジスト	3/8～5/8
	アクアマリン	パール	6/8～FULL
VITインセンス	アレキサンドライト	トパーズ	NEW～2/8
	サファイア	ガーネット	3/8～5/8
	アクアマリン	ルビー	6/8～FULL

移动

本作中的移动分室外和室内两种，室外移动即在御影町以及异界化后的御影町大地图上移动，为2D的俯视视角；室内移动包括普通建筑和迷宫，是3D的第一人称视角，在3D迷宫里每走两步角色的SP回复1点。无论是室外还是室内，按住×键都可使移动加速。随着移动，游戏中的时间——月龄会逐渐推移，完成从新月到满月，再由满月到新月的循环。从新月到满月或从满月到新月都是月龄的半周期，每个半周期被分为8份，每一份就是月龄推进的最小单位，即从新月经历1/8月龄、2/8月龄……到达满月，再由满月经由7/8月龄、6/8月龄……回归新月。总共分成十六个阶段，3D迷宫中每走16步、2D地图上移动大约画面2/3的距离，月龄就发生一个阶段的变化。

月龄的推移会带来以下4点变化：

1.越接近满月，恶魔的兴奋度越高。满月时与敌方恶魔交涉，它的愤怒值与欢喜值会上升的很快，从而导致较难获得恶魔卡片。另外在战斗时，敌方恶魔也会优先使用全体魔法或杀伤力强的魔法攻击我方，因此如果即将步入高等级恶魔所在区域，尽量将月龄调整到新月附近会较为安全。
2.新月和满月时，敌方恶魔会有一定几率主动要求交涉，玩家可选择是否回应。
3.月龄会引发Persona作成时的合体事故。
4.在千年万年堂用宝石交换的道具发生变化。

交換道具	必要宝石1	必要宝石2	限定月龄
TECインセンス	アレキサンドライト	マラカイト	NEW～2/8
	エメラルド	トパーズ	3/8～5/8
	アクアマリン	エメラルド	6/8～FULL
AGLインセンス	アレキサンドライト	オニキス	NEW～2/8
	ルビー	マラカイト	3/8～5/8
	アクアマリン	サファイア	6/8～FULL
LUKインセンス	アレキサンドライト	ターコイズ	NEW～2/8
	パール	オニキス	3/8～5/8
	アクアマリン	ダイアモンド	6/8～FULL
HPインセンス	アレキサンドライト	オパール	NEW～2/8
	アメジスト	アレキサンドライト	3/8～5/8
	ムーンストーン	アクアマリン	6/8～FULL
SPインセンス	アレキサンドライト	タンザナイト	NEW～2/8
	アメジスト	アクアマリン	3/8～5/8
	ムーンストーン	アレキサンドライト	6/8～FULL

洋品店

写有“ROSA—CANDIDA”的防具店，购买各种防具。

咖啡店

咖啡店ピ－スダイナ－，能打听到各种情报，只有在ブラックマ－ケット才必须进入。

赌场

ジャッジメント1999，贩卖100元1枚的硬币，经营大量的赌博机。一定量的硬币可换取贵重魔法石乃至合成特殊Persona所必须的封神具，就算你是不喜欢赌博的好孩子也离不开这个地方。

保健室

学园中的保健室，可存档并免费回复HP和SP。

诊所

在御影町三丁目和ブラックマ－ケット里都能找到的回复场所，和保健室不一样的是，这里回复需要缴纳一定的金钱。

回复之泉

作用同诊所，不过是迷宫中的专门设施。

天鹅绒房间

Persona的合成场所，合成后的Persona也必须要在这里通过降魔才能给角色携带上。

记录点

游戏中的记录点为御影町地图或迷宫中的阿加斯迪亚之树，呈紫色大树或盆景状，与其对话便可存档。

战斗指南

战斗的发生

战斗有4种发生方式：通常、被突袭（バックアタック）、先制、强制。前面三种在3D迷宫或御影町上移动时踩地雷发生，月龄越接近新月、或我方角色的速与运平均值较高时容易发生先制攻击，我方可优先敌方一回合行动。月龄越接近满月、或我方角色速与运的平均值较低时容易发生バックアタック，被突袭时不但要白白承受敌人一轮攻击，当前阵型也会发生前列与后列的翻转。强制战斗一般发生在3D迷宫的最深处，敌方一般是较强的BOSS，且无法逃出战斗。



阵型

每名角色根据其能够装备的武器和铳不同，攻击范围亦有所区别。以Persona发动的消耗SP的技能除全体攻击外，也受到各种范围限制，要让所有或大部分的攻击手段有效发挥，玩家就得合理制定阵型。在主菜单战斗设定的“フォ－ム”项按下□键，可对我方5名角色的阵型进行编辑，共可编辑四种常用阵型，以便根据战况切换。



编辑阵型需要将5名角色安放在5×5的方阵内，原则是任意两名角色都必须间隔1格以上。将角色摆放完毕后，按L、R键可查看该角色的通常攻击、铳攻击和Persona技能的有效范围，以红色格子表示。以射程来看，适合放在前排的近距离角色有主人公、マ－ク、エリ－、レイジ，中列为中距离角色なんじょうくん、ゆきの、ブラウン，后列为远距离角色マキ、アヤセ。在角色攻击范围和Persona技能范围不能兼顾时，建议优先考虑Persona技能范围。

逃跑的成功率

己方的平均等级越高，逃跑越容易成功。如果敌方恶魔的平均等级高于我方便几乎很难逃离。

升级

战斗可积累角色的经验值，到达固定数值后发生升级。本作中可升级的有角色等级和Persona等级两种，角色等级不但影响角色性能数值，也关系到恶魔交涉。而Persona等级则影响到天鹅绒房间的Persona合成与降魔，合成Persona的等级不得高于我方Persona等级10级，而要想对某Persona实行降魔，被降魔角色的Persona等级不能低于该Persona的固有等级。升级时角色的HP和SP全回复，力、体、技、速、运总计有3点上升。

属性克制

在战斗中通过アナライズ可查看交战过的恶魔资料，其中对战斗影响最大的是该恶魔的相性，针对弱点攻击是战斗的基本思路。我方Persona同样有相性设定，被敌方以弱点属性魔法攻击后会很危险。此外特别说明一点，本作中的“吸收”相性无法吸收反射过一次的攻击。



状态

战斗中，角色受敌我双方的技能影响会进入各种特殊状态，这些状态有利有弊。进入特殊状态时角色的头像右侧会显示该状态的名称。

一时不利状态

回合结束时有一定几率回复，其中感电、冰结、缚り和睡眠4种状态下无法行动，也无法与恶魔交涉，如果陷入这4种不利状态，请尽快使用道具回复。

状态名	利弊	解说
幸福	轻度不利	随机不遵照指示，程度较重时不但无法行动，防御力也会下降。
冰结	轻度不利	无法行动，无法回避攻击，电击系魔法成为弱点，受到火系攻击能快速解除冰结状态。
混乱	轻度不利	不遵照指示行动，有时会攻击我方。
感电	轻度不利	受到电击后无法行动，冰结系魔法成为弱点。
魅惑	轻度不利	100%攻击己方，程度越重攻击力越高。
缚り	轻度不利	无法行动。
睡眠	轻度不利	无法行动，无法回避敌方攻击，防御力下降，受到伤害后能快速解除睡眠状态。
不运	轻度不利	“运”数值下降，对部分技能的回避能力下降。
魔封	轻度不利	消费SP的技能发动成功率下降，程度较重时，即使技能成功发动效果也会减半。该不利状态经过累积会导致SP技能完全不能发动。
罪恶	轻度不利	无法使用物理攻击，程度较重时无法行动。
盲目	轻度不利	命中率、回避率下降。盲目等级到达3以上时，Persona无法发动且无法与敌方恶魔交涉。
恐怖	轻度不利	随机离开战场。累积次数越多，逃离战场的几率越大。

永久不利状态

在战斗中永远无法自动回复，必须使用对应的道具和魔法解除。除最危险的濒死外，我方全员进入麻痹或石化状态也会导致全灭，所以也是要特别留意的异常状态。

状态名	利弊	解说
猛毒	重度不利	攻击力减半，每回合自动扣除HP，战斗完毕不会自动恢复。
麻痹	重度不利	无法行动，无法回避攻击，每回合自动扣除1/16的SP。战斗完毕后自动恢复。
石化	重度不利	无法行动，无法回避攻击，防御力下降，受到会心一击的几率提升。战斗完毕后自动恢复。
病气	重度不利	战斗时每回合自动扣除HP最大值的1/8，在3D地图移动时每走4步扣除HP最大值的1/8。该状态在战斗完毕不会自动恢复。
濒死	重度不利	HP降到0时进入该状态，使用道具或魔法可以复活，战斗完毕后呈HP为1的状态。

有利状态

在各种觉醒魔法的影响下获得的特殊能力状态，但作为代价，除了反击以外的任何有利状态都会导致无法自由驱策Persona，使用不当依旧会让我方陷入危机。

状态名	利弊	解说
透明	有利	敌方无法指定攻击进入透明状态的角色，但依然会受到广范围魔法的波及，效果持续3回合。
狂暴	有利	攻击力上升、命中率上升，但不会听从玩家指令，而自行以武器攻击敌人。使用バルザック回复。
人形	有利	只对我方濒死角色有效，操作濒死角色对敌方进行普通攻击，且不会成为敌方指定攻击目标。
暴走	有利	Persona暴走，攻击力上升、命中率上升，但不听从玩家指令，自动以Persona技能攻击敌人。使用マドール回复。
反击	有利	受到敌方物理攻击后给予反击。
兽化	有利	兽化后的角色在接近满月时全数值上升，接近新月时全数值下降。使用ウルバーン回复。

恶魔交涉

《Persona》中没有“仲魔”这一概念，与敌方恶魔成功交涉的结果是获得恶魔卡片（スペルカード），通过这些卡片合成出Persona。注意与同书登载的《Persona3 携带版》（简称《P3P》）有所区别，Persona与恶魔卡片在本作是完全分离的不同种属，恶魔卡片无法像《P3P》中一旦获得立刻装备。恶魔们有着各自的性格，根据我方使用的交涉指令的不同，它们的怒り、喜び、兴味、恐怖四项感情会上升。对于玩家来说，有用的感情是兴味与喜び两项，只有在兴味达到最高时，才能获取恶魔卡片；而喜び最高时，交涉恶魔会有一定几率赠与我方金钱、经验或道具，该恶魔也有一定几率陷入“幸福”状态。注意在交涉时仔细观看该恶魔种族名称左边的☆是否呈现光亮，亮起的☆表示该恶魔拥有恶魔卡片，熄灭的☆表示该恶魔身上没有携带卡片，即使让兴味升到最高也无法获得卡片。

交涉的基本

交涉的指令是在战斗中选择“话す”，不论交涉对象的等级是否高于我方，交涉指令都可以执行，但即使将兴味提升至最高也无法获得恶魔卡片。

最终感情的种类与结果

最终感情	结果
兴味+喜び	同时获得恶魔卡片与道具
兴味	获得恶魔卡片
兴味+恐怖	获得恶魔卡片
兴味+怒り	获得恶魔卡片，但有一定几率受到伤害
喜び	恶魔赠与礼物或进入“幸福”状态，几率各为1/2
喜び+恐怖	恶魔赠与礼物/进入“魅惑”状态/直接退场
喜び+怒り	恶魔赠与礼物/直接退场
恐怖	恶魔赠与礼物/进入“缚り”状态/直接退场
恐怖+怒り	恶魔赠与礼物/进入“混乱”状态/直接退场/恶魔攻击力提升
怒り	恶魔攻击力提升/我方进入“缚り”状态

交涉指令与感情变化

恶魔的性格、性别以及玩家使用的交涉指令不同，都会影响到该恶魔上升的感情项。由于许多恶魔都有复数种性格，如果使用针对各种性格的杂乱指令，便很难确定最先升到最高的感情。这时还是使用针对提升一种感情的交涉指令为好。举例来说，兼具“阳气”和“弱气”两种性格的恶魔，如何提升它的兴味呢？让阳气性格提升兴味的方法是主人公的“劝诱する”、マーク的“ホラを吹く”等；而提升弱气性格恶魔兴味的手段是マーク的“踊る”、ブラウン的“笑わせる”等。这里的“劝诱する”回给弱气恶魔带来恐怖，“踊る”会让阳气恶魔的喜悦上升，因此使用完全没有副作用的“ホラを吹く”或“笑わせる”是比较推荐的交涉。另外，当恶魔有要求的道具时，答应其要求会提升兴味和喜悦，拒绝则会让其愤怒。

角色	交涉指令	恶魔的性格							
		贤い	愚か	阳气	阴气	强气	弱气	短气	高慢
主人公	说得する	–	喜び	–	怒り	兴味	–	–	怒り
	劝诱する	恐怖	–	兴味	–	–	恐怖	–	怒り
	挑发する	–	–	–	兴味	怒り	恐怖	怒り	–
	歌う	恐怖	喜び	喜び	–	–	–	怒り	–
麻希	赖む	–	怒り	–	怒り	–	喜び	兴味	–
	おだてる	怒り	–	–	怒り	喜び	恐怖	–	–
	でまかせ	–	兴味	喜び	–	–	–	怒り	怒り
	怯えるフリ	怒り	–	喜び	–	兴味	–	–	怒り
マーク	踊る	怒り（男）/喜び（女）	–	喜び	–	怒り	兴味	–	–
	挑发する	恐怖	–	–	恐怖	怒り	–	–	兴味
	见つめる	–	喜び	–	–	–	怒り	怒り	兴味
	ホラを吹く	–	喜び	兴味	怒り	–	–	怒り	–
南条	物でつる	怒り	兴味	–	–	怒り	喜び	–	–
	演说する	兴味	–	–	怒り	–	–	怒り	喜び
	一喝する	–	–	怒り		怒り	恐怖	兴味	
	皮肉を言う	–	喜び（男）/怒り（女）	怒り	兴味	–	–	–	怒り
ブラウン	ナンパ	恐怖（男）/怒り（女）	–	–	喜び	怒り（男）/喜び（女）	–	–	恐怖（男）/喜び（女）
	世间话	兴味	怒り	喜び	–	怒り	–	–	–
	笑わせる	–	怒り（男）/喜び（女）	–	恐怖（男）/怒り（女）	–	兴味	恐怖（男）/怒り（女）	–
	惊かす	–	–	兴味	–	–	恐怖	怒り	怒り
エリー	怖い话	–	恐怖	怒り	恐怖（男）/喜び（女）	喜び（男）/怒り（女）	–	–	–
	あやす	兴味（男）/怒り（女）	喜び	喜び	–	–	怒り	–	–
	歌う	–	–	–	怒り	–	兴味（男）/怒り（女）	怒り（男）/兴味（女）	喜び（男）/怒り（女）
	劝诱する	怒り	–	–	–	喜び（男）/怒り（女）	–	兴味	兴味（男）/怒り（女）
アヤセ	けなす	–	恐怖	兴味	恐怖	怒り	–	–	–
	泣き落とす	恐怖	–	–	兴味（男）/怒り（女）	–	兴味	–	怒り
	诱惑する	怒り	喜び	–	–	–	–	怒り	兴味
	胁す	–	–	怒り	–	兴味	恐怖	怒り	–

ゆきの	いじめる	–	–	–	喜び	–	恐怖	怒り	恐怖
	叱る	–	–	喜び	–	怒り	恐怖	–	恐怖
	さとす	兴味	喜び	喜び（男）/怒り（女）	–	怒り	–	–	–
	无视する	恐怖	兴味	–	–	–	–	怒り	–
レイジ	无视する	恐怖	兴味	–	–	–	恐怖	怒り	–
	叫ぶ	怒り	–	–	恐怖（男）/喜び（女）	喜び	–	–	恐怖
	胁す	–	–	恐怖	–	兴味	恐怖	怒り	–
	手品をする	–	恐怖	喜び	喜び	–	–	–	喜び

但是，具有复合性格的恶魔即使使用了提升兴味的交涉，也很有可能导致其他感情上升得比兴味更快，为方便大家查找，附上所有恶魔的简单资料，玩家可从中直接查找有效的交涉手段（业魔、超人、魔人无法交涉）。其中有一些指令需要特定角色完成，以每名角色的第一个文字简写表示。（主=主人公，ゆ=雪野，エ=英理子，マ=马克，ア=绫濑，レ=玲司）

Lv	名字	兴味	喜び	道具
1	ゾンビさん	踊る/演说する/无视する(ゆ)	说得する/ホラを吹く/さとす	QQメット
1	スライム	挑发する(主)/物でつる/无视する(ゆ)	歌う(主)/见つめる/さとす	ぎんのマニシャ
2	ピクシー	ホラを吹く/けなす	说得する/踊る/ナンパ	ませき
2	ポルターガイスト	物でつる/劝诱する(エ)	踊る/皮肉を言う/さとす	ませき
3	ガキ	踊る/皮肉を言う/泣き落とす	物でつる/いじめる/ナンパ	ディスポイズン
3	ゾンビくん	踊る/演说する/无视する(ゆ)	说得する/ホラを吹く/さとす	メタルカード
4	ノッカー	ホラを吹く/けなす/笑わせる	歌う(主)/物でつる/さとす	アームガード
4	ゾンビちゃん	说得する/挑发する(マ)/无视する(ゆ)	歌う(主)/见つめる/さとす	マジカルガード
5	クイックシルバー	皮肉を言う	物でつる/いじめる/怖い话	コアシールド
5	ゾンビナース	挑发する(主)/皮肉を言う	いじめる/ナンパ	きずぐすり
6	ケットシー	见つめる/ホラを吹く	歌う(主)/演说する/あやす	つるつるドロップ
7	ナハトコボルト	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	メス
8	ジャックフロスト	劝诱する(主)/物でつる	歌う(主)/踊る/叱る	マハブフストーン
8	イヒカ	踊る/演说する/泣き落とす	物でつる/さとす/ナンパ	モップ
8	ゴースト	踊る/无视する(ゆ)/歌う(エ)	说得する/物でつる/ホラを吹く	マジカルガード
8	ちんぴら	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/さとす	ちがえしのたま
9	ウコバク	泣き落とす/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/诱惑する/怯えるフリ	かめかめキャンディ
9	アーヴァンク	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/頼む/あやす	ディスパライズ
10	アガシオン	でまかせ/无视する(ゆ)/歌う(エ)	歌う(主)/物でつる/さとす	きずぐすり
10	バー	皮肉を言う/泣き落とす/踊る	物でつる/でまかせ/いじめる	メタルカード
11	レブラホーン	皮肉を言う/泣き落とす/踊る	物でつる/でまかせ/いじめる	マハマグナストーン
11	ゾンビコップ	说得する/怯えるフリ	おだてる/怖い话/叫ぶ	ディズパライズ
12	カーシー	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/おだてる/あやす	シャドウニードル
12	フジムスメ	劝诱する(主)/物でつる/さとす	说得する/诱惑する/怯えるフリ	ディスパライズ
13	ナイトメア	泣き落とす/でまかせ	歌う(主)/物でつる/诱惑する	パララマストーン
13	グレムリン	けなす/頼む	物でつる/怯えるフリ/さとす	つるつるドロップ
14	エンジェル	泣き落とす/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/物でつる/诱惑する	アセイミナイフ
14	モーショボー	皮肉を言う/踊る	歌う(主)/物でつる/いじめる	マハザンストーン
14	シークレットサービス	–	–	マッスルドリンコ
15	ジャックランタン	劝诱する(主)/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	マハラギストーン
15	コカトライズ	物でつる	说得する/诱惑する/おだてる	ディストーン
15	ヤクザ	诱惑する/见つめる	演说する/おだてる/怖い话	ブラズマソード
15	ドリブラー	诱惑する/见つめる	说得する/おだてる/怖い话	ゴーデンダック
16	ヌエ	物でつる/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	きずぐすり
16	ハンニャ	一喝する/劝诱する(エ)	ナンパ/怖い话	ぐれんのムチ
17	ニスロク	说得する/惊かす	歌う(主)/おだてる/さとす	つるつるドロップ
17	ヨモツシコメ	物でつる/でまかせ	说得する/皮肉を言う/诱惑する	ぎんのマニシャ
18	ガンダルヴァ	けなす/挑发する(マ)/怯えるフリ	歌う(主)/物でつる/さとす	フォシャール
18	ルサールカ	劝诱する(主)/物でつる/惊かす	说得する/でまかせ/さとす	ターコイズ
19	リリム	说得する/頼む	おだてる/ナンパ	ボイズマストーン
19	タクヒ	さとす/頼む/踊る	物でつる/泣き落とす	マハガルストーン
19	オーガ	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	オニキス
19	ブキミちゃん	でまかせ/踊る	歌う(主)/物でつる/诱惑する	まじょうせん

Lv20～39

Lv	名字	兴味	喜び	道具
20	ネコマタ	劝诱する(主)/物でつる/无视する(ゆ)	说得する/诱惑する/おだてる/手品をする	かめかめキャンディ
20	コボルト	けなす/頼む/劝诱する(エ)	歌う(主)/物でつる/さとす	ませき
20	エージェント	–	–	メタルカード
21	アークエンジェル	诱惑する/见つめる/胁す(レ)	演说する/おだてる/怖い话	こくてききゅう
21	エンク	でまかせ/踊る/无视する(ゆ)	歌う(主)/物でつる/いじめる	マラカイト
22	ヤトノカミ	皮肉を言う/泣き落とす	おだてる/いじめる/劝诱する(エ)	アイアンクロー
22	キャスパルク	物でつる/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	ガラガラドリンク
23	ダークエルフ	一喝する/頼む/世间话	踊る/怖い话/手品をする	フィジカルガード
23	ワイバーン	泣き落とす/怯えるフリ	皮肉を言う/おだてる/劝诱する(エ)	ムーンストーン
23	セイレーン	诱惑する/ホラを吹く	演说する/おだてる/ナンパ	マハグライストーン
24	こっくりさん	一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ)	ナンパ/手品をする	メイルブレイカー
25	メガイラ	皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ	いじめる/ナンパ/叫ぶ	マハジオストーン
25	トケビ	演说する/さとす/笑わせる	頼む	パララディストーン
25	はなこさん	泣き落とす/惊かす/歌う(エ)	说得する/物でつる/诱惑する	ませき
26	ハオカー	皮肉を言う/泣き落とす/怯えるフリ	おだてる/いじめる/手品をする	トパーズ
26	マルファス	说得する/胁す(ア)/胁す(レ)	でまかせ/怖い话	ぎんのマニシャ
26	テケテケ	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/诱惑する/おだてる	ディストーン
27	パリカー	頼む/挑发する(マ)/さとす	皮肉を言う/踊る	メタルカード
27	サラシナヒメ	胁す(ア)/见つめる/胁す(レ)	演说する/手品をする	ガラガラドリンク
28	オキュペテー	挑发する(マ)/さとす/世间话	演说する/踊る/怖い话	アクアマリン
28	キャリー	皮肉を言う/踊る	物でつる/ナンパ/手品をする	つるつるドロップ
29	プリンシパリティ	胁す(ア)/见つめる/あやす	演说する/怖い话/手品をする	マジカルガード
29	ゲンクロウ	泣き落とす/踊る/笑わせる	物でつる/頼む	スパイクソマイ
29	イワテ	皮肉を言う/踊る	物でつる/でまかせ/いじめる	ぎんのマニシャ
30	ノズチ	物でつる/泣き落とす/劝诱する(エ)	皮肉を言う/诱惑する/ナンパ	メタルカード
31	ポリスーン	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす/手品をする	ガーネット
31	ブラックウィドウ	挑发する(主)/见つめる/さとす	皮肉を言う/踊る/怖い话/手品をする	フィジカルガード
32	ピコリユス	说得する/胁す(ア)/怯えるフリ	おだてる/怖い话/叫ぶ	ヘキサドライブ
32	ドヴェルガー	皮肉を言う/さとす/世间话	手品をする	マハマグナスストーン
32	アナトミー	演说する/惊かす/歌う(エ)	说得する/怯えるフリ/叱る	ツインバード
33	エリゴール	见つめる/さとす/世间话	演说する/歌う(エ)/手品をする	ふうまのわきざし
33	フンババ	物でつる/一喝する/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	アメジスト
34	ヒノエンマ	挑发する(主)/诱惑する/见つめる	皮肉を言う/ナンパ/怖い话	ちがえしのたま
34	アルケニー	一喝する/劝诱する(エ)	叫ぶ/ナンパ/怖い话	マハグライバストーン
34	ヤカー	皮肉を言う/泣き落とす/踊る	物でつる/いじめる/ナンパ	ディスシック
34	くちさけ	手品をする	ナンパ/叫ぶ/手品をする/皮肉を言う	ディスパライズ
35	ジン	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす	ヒランヤ
35	オセロット	物でつる/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	ブリザストーム
35	ザップ	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	けんこんせき
36	パワー	说得する/怯えるフリ	おだてる怖い话/叫ぶ	ターコイズ
36	ティシポネー	皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ	いじめる/ナンパ/叫ぶ	ザンダインストーン
37	オルトロス	怯えるフリ	说得する/皮肉を言う/诱惑する	メギドストーン
37	ヤクシニー	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす	バルディッシュ
38	ナーガ	胁す(ア)/见つめる/あやす	演说する/怖い话/手品をする	オニキス
39	ケライノー	挑发する(マ)/さとす/世间话	演说する/踊る/怖い话	マハブフーラストーン

Lv40～99

Lv	名字	兴味	喜び	道具
40	スミゾメ	挑发する(主)/诱惑する/见つめる	皮肉を言う/ナンパ/叫ぶ	マハラギオンストーン
41	アラストール	一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ)	ナンパ/手品をする	メタルカード
41	ゾンビペインター	挑发する(主)/诱惑する/见つめる	手品をする	アダマンチウムクロー
41	ドッペルゲンガー	一喝する/さとす/世间话	手品をする	マラカイト
42	インキュバス	皮肉を言う/泣き落とす/怯えるフリ	おだてる/いじめる/劝诱する(エ)	ロンギヌス
42	ラクシャーサ	挑发する(主)/皮肉を言う/さとす	いじめる/手品をする	ムーンストーン
43	キューピッド	けなす/挑发する(マ)	歌う(主)/物でつる/さとす	ほうとうふ
43	キヨヒメ	一喝する/世间话	踊る/怖い话/手品をする	アンスウェラー
43	スキュラ	皮肉を言う/踊る	歌う(主)/物でつる/いじめる	トパーズ
43	サロメ	胁す(ア)/见つめる/胁す(レ)	演说する/おだてる/ナンパ	マハザンマストーン
44	ヴァーチャー	演说する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/おだてる/さとす	バグナウ
44	ミズチ	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	アクアマリン
44	プルシキ	劝诱する(主)/ホラを吹く/けなす	歌う(主)/頼む/あやす	おにぐるま
45	カワンチャ	说得する/胁す(ア)/怯えるフリ	おだてる怖い话/叫ぶ	アギダインストーン
45	レギオン	踊る/劝诱する(エ)	皮肉を言う/诱惑する/ナンパ	キンモウキュビノムチ
45	オブスィーン	–	–	ソーマ
46	セルケト	诱惑する/挑发する(マ)	演说する/ナンパ/手品をする	ガーネット
47	アエロー	挑发する(マ)/さとす/世间话	演说する/踊る/怖い话	マハガルーラストーン
47	ドゥルジ	挑发する(主)/さとす/世间话	皮肉を言う/踊る/怖い话	フィジカルガード
47	グリード	–	–	ほうぎょく
48	ベリス	一喝する/さとす/あやす	手品をする	ぐしのせきばん
49	ティターニア	劝诱する(主)/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/叱る	ようとうニヒル
49	ジェラシー	–	–	ソーマ
50	オトヒメ	诱惑する/见つめる/あやす	歌う(主)/演说する/叱る	アメジスト
50	シャドウ	见つめる/あやす	手品をする	メタルカード
50	ベリカシティ	–	–	ダイアモンド
51	サキュバス	けなす/ホラを吹く/笑わせる	歌う(主)/頼む/世间话	オパール
51	テング	頼む/あやす	怖い话/手品をする	ガルダインストーン
51	ムシュフシュ	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	せきじゃのつるぎ
51	ダーキニー	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/おだてる/ナンパ	はんごんこう
52	ドミニオン	胁す(ア)/见つめる/あやす	演说する/怖い话/手品をする	エンケラ
52	カトブレパス	でまかせ/踊る/无视する(ゆ)	歌う(主)/怯えるフリ/いじめる	タンザナイト
52	ヤクシャ	诱惑する/见つめる/胁す(レ)	おだてる/演说する/怖い话	せいもんのせきばん
52	レイジネス	–	–	こくじょうのせきばん
53	アレクト	皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ	いじめる/ナンパ/叫ぶ	フレイダインストーン
53	ギリメカラ	一喝する/さとす/世间话	手品をする	かぎろひまる
54	ドゥン	说得する/怯えるフリ	おだてる/怖い话/叫ぶ	ちがえしのたま
54	ウベルリ	怯えるフリ	说得する/皮肉を言う/诱惑する	マグダインストーン
54	ヴェータラ	皮肉を言う/泣き落とす/踊る	物でつる/いじめる/ナンパ	パール
55	ルフ	诱惑する/见つめる/胁す(レ)	演说する/おだてる/怖い话	ブフダインストーン
55	アラガンス	–	–	アレキサンドライト
56	バルバトス	说得する/演说する/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす	ディスパライズ
56	ブラックマン	–	–	メタルカード
57	オベロン	见つめる/ホラを吹く	歌う(主)/演说する/あやす	グラダインストーン
57	ソロネ	胁す(ア)/见つめる/胁す(レ)	演说する/歌う(エ)/手品をする	こうはのせきばん
58	トラソルテオトル	皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ	いじめる/ナンパ/叫ぶ	ペトラマストーン
58	クロウクルーワッハ	頼む	おだてる/怖い话/手品をする	ルビー
59	クエレプレ	演说する/さとす/あやす	頼む/歌う(エ)	ヒランヤ
59	ランダ	胁す(ア)/见つめる/胁す(レ)	演说する/手品をする	メギドラストーン
60	シウテクトリ	胁す(ア)/见つめる/あやす	演说する/怖い话/手品をする	メタルカード
61	ヘカトンケイル	物でつる/一喝する/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	エメラルド
63	マンガド	挑发する(主)/皮肉を言う/さとす	いじめる/手品をする	ナックルバロン
64	ジャヒー	胁す(ア)/见つめる/胁す(レ)	演说する/手品をする	シシリッカストーン
64	ケルプ	挑发する(主)/见つめる/さとす	手品をする	ほうぎょく
65	ガネーシャ	见つめる/ホラを吹く	歌う(主)/演说する/あやす	サファイア
65	ペイモン	诱惑する/见つめる/劝诱する(エ)	歌う(主)/演说する/叱る	えいはのせきばん
66	フレスベルグ	一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ)	ナンパ/手品をする	マハジオンガストーン
66	ミヤスドコロ	一喝する/世间话	踊る/怖い话/手品をする	カルカッタみやげ
67	ウロボロス	见つめる/さとす/世间话	演说する/歌う(エ)/手品をする	とらのはらまき
68	グリーミーズ	演说する/さとす/あやす	頼む/歌う(エ)	ジオダインストーン
70	ファヴニール	一喝する/さとす/あやす	世间话/手品をする	オリーブのくびかざり
71	アドラメルク	胁す(ア)/见つめる/胁す(レ)	歌う(主)/演说する/ナンパ	いちにちいちぜん
75	フェンリル	頼む	おだてる/怖い话/手品をする	マキシテンペスト
99	アリス	–	–	いきょうのぐうぞう

交涉获得的道具

交涉除了能获得恶魔卡片外，还能获得特殊防具和宝石，要获得特殊防具需要满足以下条件。

1.让恶魔的感情为恐怖或恐怖+怒り的状态结束交涉，且结果要有礼物的入手判定。
2.队员平均等级高于交涉恶魔，且平均等级在30以上
3.以特定角色与特定恶魔交涉。
4.以上条件全部满足时1/2几率入手。

特殊防具的效果为，让装备该防具的角色去和对应种族恶魔交涉，只要交涉手段能够提高对方的兴味，就可以瞬间提升至满值。比如平时很难交涉的くちさけ，只要装备了“幽灵の下驮”再去交涉就非常方便了。

特殊防具表

防具名	装备＆入手可能者	对应种族
ウィッチズハット	ブラウン、エリー、アヤセ	夜魔、妖魔、妖精
ドラゴンヘルム	主人公、ゆきの	龙王、邪龙
ビックバードスーツ	マーク、アヤセ	妖鸟、凶鸟
エンジェルウィング	ブラウン、エリー	天使、堕天使
狮子王の笼手	麻希、南条、ゆきの	魔兽、妖兽
鬼面の笼手	南条、ゆきの	鬼女、妖鬼、地灵、邪鬼
スライムシューズ	主人公、レイジ	外道
幽灵の下驮	麻希、ブラウン	幽鬼、恶灵、尸鬼

全恶魔卡片获得后的奖励

通过直接交涉（下文提到的“Persona交涉”不算）获得所有恶魔卡片（142枚）后便能取得封神具アヴァターラ，该封神具是合成高等级强力Persona毗湿奴的必要道具。

Persona交涉

当我方装备的Persona与敌方恶魔存在一定关系时，会随机发生Persona交涉。当Persona与恶魔是友好关系时，只要发生Persona交涉且对方恶魔等级低于我方平均等级，就必定能直接获得恶魔卡片。而即使对方恶魔等级高于我方，只要不超过5级，我方也有1/16的几率获得卡片。

友好Persona交涉表

Persona种族	Persona名	恶魔种族	恶魔名
LOVERS	ピクシー	妖精	ピクシー
JUDGEMENT	ニケー	天使	エンジェル
LOVERS	ジャックフロスト	妖精	ジャックフロスト
		妖精	ジャックランタン
LOVERS	ジャックランタン	妖精	ジャックフロスト
		妖精	ジャックランタン
MOON	リリム	夜魔	リリム
JUDGEMENT	アズラエル	天使	ヴァーチャー
FORTUNE	ケルベロス	魔兽	オルトロス
STRENGTH	オトヒメ	龙王	オトヒメ
DEVIL	ロキ	妖兽	フェンリル
MOON	サキュバス	夜魔	サキュバス
EMPLESS	ドゥルガー	魔兽	ドゥン
HANGEDMAN	バルバトス	堕天使	バルバトス
JUDGEMENT	ミカエル	天使	エンジェル
		天使	アークエンジェル
		天使	プリンシパリティ
		天使	パワー
		天使	ヴァーチャー
		天使	ドミニオン
		天使	ソロネ
		天使	ケルブ
EMPLESS	カーリー	地灵	カワンチャ
CHARIOT	シヴァ	妖魔	ガネーシャ
		地灵	カワンチャ

无法交涉的情况

与恶魔交涉并非任何时候都能进行，以下三种状况下是无法交涉的。玩家最要注意的是当角色进入异常状态时，虽然可以选择提高兴味的交涉指令，但实际交涉时却会让恶魔发怒，导致战场形势恶化。因此在交涉前请务必注意执行交涉指令的角色的状态。

已经完成交涉结果

恶魔的任何一项感情到达最高时，无法再继续交涉。

交涉角色或敌方恶魔进入特殊状态

状态名	能否交涉	状态名	能否交涉	状态名	能否交涉	状态名	能否交涉
通常	可能	BIND	不可	TERROR	可能	BERSERK	不可
HAPPY	可能	SLEEP	不可	POISON	可能	PUPPET	不可
FREEZE	不可	UNLUCK	可能	PALYZE	不可	MAD	不可
PANIC	可能	CLOSE	不可	STONE	不可	COUNTER	可能
SHOCK	不可	GUILD	可能	SICK	可能	WOLF	可能
CHARM	不可	BLIND	可能	DYING	不可		

特定恶魔

强制战斗的所有恶魔、业魔、超人、魔人都无法交涉，当遇到这些恶魔时，只有将其打倒或逃跑才能结束战斗。除了超人外，另外三类的经验值通常都很高。

Persona合体

在游戏的天鹅绒房间中可将收集到的卡片进行Persona合体，合体出来的Persona要通过降魔指令给角色装备才能让该角色在战斗中召唤Perona。合成一个Persona的基本步骤为：

1.决定素材恶魔的小种族
2.对照合体表确定Persona的种族
3.作为素材使用的两个恶魔的等级平均值+3后得到的一个数字，目标Persona种族中最接近该数字的Persona即为合体结果。

全Persona列表

等级	种族	原名	属性	消耗SP	力	体	技	速	运	魔攻	模仿	技能						返还道具
4	HIEROPHANT	ヤマ	破魔	3	15	17	12	15	7	55	55	一文字斩り	ラクカジャ	ー	アルサンガ	ハマオン	タルカジャ	パラライマストーン
5	PRIESTESS	マソ	冰结	4	8	10	12	9	11	67	68	ブフ	ディア	ボズムディ	连续射ち	リフトマ	柔の波	SPインセンス
5	EMPEROR	セイメンコンゴウ	天启	4	12	8	5	11	9	65	46	ガル	デライト	マカジャマ	プリンパ	マハーガル	スピンキック	STRインセンス
5	LOVERS	ピクシー	疾风	2	5	10	7	16	18	42	63	ディア	ガル	ハッピーダンス	ジオ	ティンクルパンチ	ジオンガ	LUKインセンス
5	CHARIOT	オグン	重力	4	13	10	8	5	9	47	37	体当たり	怒涛の连打	グライ	ー	マハグライ	マハジオ	HPインセンス
6	EMPRESS	ヴェスタ	火炎	4	11	11	10	7	8	54	54	フレイ	ディア	ジオ	ー	紫阳の赤	フレイラ	ソーマ
6	HIEROPHANT	アイゼンミョウオウ	觉醒	4	10	12	9	5	7	39	69	ハンマ	キャンディボイス	スクカジャ	怒りの铁拳	マカカジャ	永远の白	VITインセンス
7	JUDGEMENT	ニケー	祝福	4	10	6	5	13	9	56	68	コウハ	でぃあ	ラクカジャ	ー	刚の波	とうしょうは	TECインセンス

等级	种族	原名	属性	消耗SP	力	体	技	速	运	魔攻	模仿	技能						返还道具
8	MAGICIAN	フーリー	火炎	8	7	7	11	12	6	60	48	アギラオ	子守歌	−	マハラギ	爱の鞭	紫阳の赤	反魂香
8	JUSTICE	ネヴァン	疾风	7	7	9	15	13	12	53	43	ザンマ	麻痹针	−	マハザン	−	天の旋风	AGLインセンス
10	LOVERS	ジャックフロスト	冰结	7	7	12	9	14	26	57	82	ブフ	ハピルマ	デスペルタンゴ	マハーブフ	スウィートトラップ	アイスブレス	LUKインセンス
10	DEVIL	ブレス	觉醒	9	15	20	13	18	24	114	99	ツインスラッシュ	バルザック	エイハ	クイッカ	マカジャマ	とうしょうは	メギドラストーン
10	SUN	ベンヌ	火炎	6	14	7	9	31	16	57	52	くちばし	マハラギ	−	マハーガル	アギラオ	ファイアブレス	ボズムディストーン
11	PRIESTESS	アメノウズメ	祝福	5	11	13	14	6	7	75	75	メディア	ハッピーダンス	アギ	パラディ	ディアラマ	セクシーダンス	ペトラディストーン
12	EMPEROR	アガートラーム	地震	6	18	9	7	16	12	75	57	マグナ	パララマ	ドルミナー	−	マハマグナス	一文字斩り	クラウソナス
14	MAGICIAN	ウルヴァシー	冰结	12	13	9	15	21	9	75	51	ブフーラ	マハーブフ	−	セクシーダンス	マハブフーラ	九十九针	シシリディストーン
15	EMPRESS	モコシ	地震	6	17	16	15	9	16	78	73	グライ	ジオ	ザン	−	地狱降ろし	刚速球	パララディストーン
16	HERMIT	フウタイ	冰结	7	15	22	27	18	9	72	65	ブフーラ	ガル	パニックボイス	石化引つかき	−	刚の波	ブフダインストーン
17	HIEROPHANT	ショウキ	破魔	7	15	20	17	10	16	57	82	タルンダ	−	极乐往生波	−	パララアイズ	ラクンダ	メガトングラブ
17	WORLD	ケツアルカトル	核热	7	16	27	11	10	14	72	80	麻痹かみつき	フレイ	−	紫阳の赤	−	マハザンマ	マグダインストーン
18	PRIESTESS	サティー	火炎	6	16	17	17	8	11	84	89	炎の壁	ディア	−	ディアラマ	リカーム	终焉の青	满月の石版
18	CHARIOT	ゴズテンノウ	核热	8	21	18	20	11	16	79	54	押しつぶし	毒针	−	メギド	雷帝蹴り	メギドラ	グラダインストーン
18	JUDGEMENT	ファレグ	火炎	7	16	11	7	22	17	84	84	ツインスラッシュ	タルンダ	−	メディラマ	テトラジャ	紫阳の赤	ザンダインストーン
19	JUSTICE	トリグラフ	电击	12	12	17	25	21	17	81	56	二段突き	ジオ	マハジオ	−	极乐落とし	マハザン	ポイズマストーン
20	LOVERS	ジャックランタン	火炎	13	13	15	17	22	34	83	103	アギ	スウィートトラップ	マハラギ	不幸のフラダンス	アギラオ	ファイアブレス	アイアンパンプキン
21	MOON	リリム	神经	21	13	18	18	17	23	105	104	ポイズマ	スランパ	毒针	ムド	キャンディボイス	シシリッカ	シシリッカストーン
22	STAR	ヤヌス	地震	24	20	19	20	26	18	88	102	マグナ	スピンキック	永远の白	不灭の黑	マハガルーラ	マハラギオン	首狩りスプーン
23	EMPEROR	ブラフマー	破魔	10	27	13	10	22	18	95	80	ブフーラ	リフトマ	−	マハブフーラ	デスティカ	七式炼狱波	アギダインストーン
24	SUN	ヴィゾフニル	祝福	13	21	13	19	43	28	113	103	ブフ	マハーブフ	−	スパイククロー	マハガルーラ	光の裁き	パパゲーノ
25	HIEROPHANT	オーマ	冰结	9	18	34	21	24	13	79	99	ヒートウエイブ	−	スクンダ	デクンダ	−	紫阳の赤	武将の驹
25	HERMIT	アンヴァル	火炎	13	20	29	44	23	13	97	84	マハラギ	アルサンガ	マグナス	−	とうしょうは	ウィルス引つかき	ドルドナの贝
26	EMPRESS	アリアンロッド	冲击	17	26	25	21	11	26	98	98	マハザン	−	ジオンガ	ツインスラッシュ	−	ザンマ	エレキングラブ
28	MAGICIAN	クー・フーリン	地震	18	21	15	27	32	12	115	80	二段突き	マグナス	マハマグナ	−	アウトマ	龙牙旋回	ゲイボルグ
28	JUSTICE	マッハ	疾风	14	15	20	37	32	21	105	75	ザンマ	毒针	血の烈风	−	マハザンマ	ザンダイン	ガルダインストーン
29	PRIESTESS	ハドホル	破魔	10	20	22	28	10	15	112	112	パトラ	シシリディ	爱の鞭	アルサンガ	メディラマ	ヘルズアイズ	フレイダインストーン
29	WORLD	イルルヤンカシュ	疾风	11	28	48	17	15	20	102	105	毒ガスブレス	グライバ	ウィルスかみつき	−	ボーンクラッシュ	メギドラ	クリスナーガ
30	FOOL	テンジクトクベイ	通常	7	25	34	29	31	32	125	95	スウィートトラップ	クイッカ	マハマグナス	マカカジャ	サマリカーム	ファイアブレス	ジングルビュート
32	TEMPERANCE	アヌビス	天启	11	36	23	51	26	17	99	109	ドラムロールパンチ	アルサンガ	−	暗の审判	−	リカームドラ	告发者の日记
33	CHARIOT	ホクトセイクン	电击	12	41	28	36	18	23	116	86	怒りの铁拳	−	ジオンガ	−	マハグライバ	バイパースマッシュ	ごかしんえんせん
34	EMPEROR	マルドゥーク	冲击	23	40	19	14	31	24	118	103	アギラオ	バルザック	−	マハラギオン	ヒートウェイブ	テトラカーン	雷鸣の小手
34	DEATH	ヘル	降魔	16	19	15	36	31	41	113	98	エイハ	マリンカリン	リフトマ	スランパ	−	ヘルズアイズ	ペトラマストーン
35	MAGICIAN	ヘルモーズ	降魔	23	26	19	32	38	15	135	100	マハーガル	ガルーラ	マハガルーラ	−	体当たり	九十九螺旋击	ヴィーザルの靴
36	EMPRESS	ブリジット	电击	19	30	29	25	14	33	117	117	フレイ	ディアラマ	フレイラ	フレイダイン	−	终焉の青	レイドック
36	JUDGEMENT	アズラエル	奇迹	19	24	19	14	43	27	133	128	羽ばたき	バイコウハ	狂乱の歌	リカームドラ	タルカジャ	暗の审判	ジオダインストーン
37	PRIESTESS	ウルズ	天启	15	25	27	34	15	20	129	129	ペンパトラ	ディアラマ	−	ペトラディ	−	不灭の黑	アブニール
37	JUSTICE	ウルスラグナ	重力	18	20	25	44	39	27	124	94	グライバ	雷帝蹴り	マハジオ	−	マハグライ	永远の白	エギルの兜
39	HIEROPHANT	タケミカヅチ	电击	17	26	45	35	21	28	108	128	散雷击	デカジャ	−	ハマオン	−	狼牙天诛斩り	布津の御灵
39	HERMIT	ビャッコ	疾风	18	28	40	55	30	21	126	113	毒引つかき	ガルーラ	−	バインドボイス	マハガルーラ	石化かみつき	ビャッコの具足
40	FORTUNE	ケルベロス	咒杀	15	31	29	55	30	21	123	125	毒かみつき	ウルバーン	テトラジャ	体当たり	リカーム	ウィルス引つかき	デッドエンド
41	SUN	ヤタガラス	奇迹	22	30	22	29	56	41	135	120	くちばし	マグナス	マハマグナス	−	急降下	マハマグダイン	天の业云
43	EMPEROR	オーディン	咒杀	24	53	23	18	38	28	142	122	ペトラアイズ	マグナス	ペトラマ	−	龙牙旋回	マグダイン	ハディングの弓
44	EMPRESS	セイオウボ	冲击	21	34	33	29	18	39	139	134	ザンマ	アルサンガ	フレイラ	−	あんばそうひそう	圣击波	シーザーヘルム
44	DEATH	アンクウ	咒杀	18	23	18	44	39	49	139	119	バイエイハ	デカバー	ドロイド	−	デスティカ	天境地爆弹	ゆうま暗黑掌
45	TEMPERANCE	ゲンブ	冰结	25	45	32	60	33	23	141	129	アイスブレス	マグナス	−	柔の波	マカカジャ	マハマグナス	ゲンブの铠
46	PRIESTESS	テンセンニャンニャン	破魔	18	28	33	41	18	23	153	148	九十九针	メディラマ	パララディ	−	ヒートウエイブ	サマリカーム	九重雷神炮
46	JUSTICE	モーリアン	疾风	21	23	28	51	46	33	147	113	羽ばたき	−	ザンダイン	−	マハザンダイン	灼热しゃが	ひそうふたかげ
47	MAGICIAN	ヴァルナ	冰结	32	33	23	42	47	18	165	125	ブフーラ	マハブフーラ	マハブフダイン	−	水の壁	刚の波	ごくふてんのう
47	FOOL	ナルカミ	通常	16	43	40	39	38	45	156	131	柔の波	マハブフダイン	マハンマ	マハムド	マハジオダイン	バイパースマッシュ	ヘルレイン
48	CHARIOT	セイテンタイセイ	地震	20	53	35	48	23	28	152	117	回转击	−	マハグライ	メギドラ	−	灭杀ちゅうせん	木っ端微尘炮
49	WORLD	セイリュウ	冰结	23	33	63	28	24	30	149	147	アイスブレス	ザンマ	麻痹引つかき	ジオダイン	血の烈风	マハブフダイン	セイリュウの小手
50	STRENGTH	オトヒメ	冰结	29	48	63	32	25	33	154	136	キャンディボイス	−	シシリディ	水の壁	タルカジャ	柔の波	ツインタワー
51	DEVIL	ロキ	神经	31	20	33	25	30	44	174	154	バイエイハ	ウルバーン	マリンカリン	バインドボイス	マドール	怒りの铁拳	じんさ爆热掌
52	HIEROPHANT	トール	电击	36	30	55	45	25	33	131	156	マハジオンガ	−	テトラジャ	ジオダイン	−	天境地爆弹	メギンギョルズ
53	PRIESTESS	ウシャス	火炎	22	31	34	46	21	26	168	163	ボズムディ	パトラ	刹那五月雨射ち	ディアラハン	−	紫阳の赤	ピースメーカー
53	MOON	サキュバス	神经	27	26	31	34	33	39	177	170	ルナトラップ	ドルミナー	マリンカリン	ムドオン	マカラカーン	雨月碎破	シルバーメデューサ
54	JUSTICE	ティール	冲击	20	27	32	57	52	35	165	132	荣光くりから蹴り	せいげきは	−	ザンダイン	マハグライ	バイナルストライク	グレイプニル
55	EMPEROR	バール	地震	26	63	27	22	48	32	167	147	ブフーラ	マカジャマ	柔の波	−	ブフダイン	光の裁き	シーザーガード
55	SUN	スザク	火炎	34	37	27	36	68	53	162	147	アギラオ	羽ばたき	ファイアブレス	−	リフトマ	マハラギダイン	スザクの兜
55	JUDGEMENT	アールマティ	祝福	30	32	27	22	58	36	172	162	极乐落とし	メディアラハン	−	デクンダ	マハコウハ	ペトラアイズ	エンジェルウィスパー
57	EMPRESS	ドゥルガー	电击	20	41	40	36	23	49	166	131	グライバ	不灭の黑	狼牙天诛斩り	−	极乐落とし	マハジオダイン	インフィニティ
58	DEATH	モト	咒杀	20	29	24	55	50	60	168	148	マハエイハ	ウルバーン	−	マカジャマ	ペトラアイズ	からさでやおろずうち	デスクロス
59	MAGICIAN	フレイ	地震	20	40	29	50	55	24	190	150	マグナス	マハマグナス	マハマグダイン	七式炼狱波	柔の波	极乐往生波	シーザーレッグ
59	CHARIOT	スサノオ	冲击	20	66	45	61	32	37	197	157	ボーンクラッシュ	−	不灭の黑	血の烈风	からさでやおろずうち	ザンダイン	草薙の剑
59	HANGEDMAN	バルバトス	觉醒	24	24	29	34	60	55	178	155	パララアイズ	ルナトラップ	ティンクルパンチ	ブリンパ	ドロンパ	マハエイハ	死神コルト
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	奇迹	20	50	29	24	61	75	202	172	子守歌	爱の鞭	ディアラハン	マカラカーン	マハコウハ	からさでやおろずうち	三日月の石版
61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	天启	20	35	41	52	25	30	190	180	リカーム	メディア	ディアラマ	终焉の青	永远の白	メディアラハン	ホーリーコメット
61	FOOL	カマクラゴンゴロウ	通常	22	51	49	47	48	48	191	161	ドラムロールパンチ	マハラギダイン	高　烈风弹	マハエイハ	マハコウハ	メギドラオン	天のぬぼこ
62	EMPEROR	アメン・ラー	核热	20	68	31	26	53	36	187	162	アギラオ	アギダイン	シバブー	袭来击	终焉の青	ヒエロスグリュペイン	阎魔の石版
62	JUDGEMENT	ミカエル	破魔	20	51	31	33	65	43	206	181	デスバウンド	タルカジャ	マハコウハ	パララアイズ	デカジャ	テトラカーン	ヘブンズゲイト
65	EMPRESS	イシュタル	核热	44	45	44	40	26	55	188	178	マハジオンガ	−	ごぜつせつぱ	リカーム	ジオダイン	フレイダイン	明けの明星
66	JUSTICE	ビシャモンテン	重力	33	31	36	65	60	45	195	155	グラダイン	−	マハグラダイン	落叶三段射ち	−	ジオダイン	とうまの石版
66	TOWER	ニャルラトホテプ	降魔	29	65	60	36	31	52	190	155	スランパ	ムドオン	デカバー	シバブー	アウトマ	雷帝蹴り	こくじょうの石版
68	MAGICIAN	ハヌマーン	疾风	51	45	33	57	63	28	216	169	ガルーラ	荣光くりから蹴り	マハガルーラ	マハガルダイン	天の旋风	落叶三段射ち	神魔の石版
70	PRIESTESS	ラクシュミ	祝福	35	38	47	59	28	33	208	198	ハッピーダンス	シシリディ	水の壁	サマリカーム	炎の壁	リカームドラ	半月の石版
74	HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	电击	41	40	71	61	35	49	192	202	重雷击	−	ラクンダ	−	ごぜつせつぱ	マカラカーン	闪光の石版
76	WORLD	ムチャリンダ	天启	57	51	83	40	35	43	211	204	ジオンガ	フレイダイン	−	水晶の壁	光の裁き	マハグラダイン	闪光りんだ
77	DEVIL	ベルゼブブ	降魔	66	31	51	36	41	64	233	208	灭杀ちゅうせん	マハムド	水晶の壁	シシリッカ	デスティカ	雨月碎破	えいはの石版
79	SUN	ガルーダ	疾风	58	49	37	52	86	71	217	197	マハガルーラ	スパイククロー	血の烈风	ガルダイン	デスクロー	マハガルダイン	封魔の石版
79	JUDGEMENT	サタン	觉醒	58	36	37	32	76	52	227	217	光の裁き	−	暗の审判	−	メギドラオン	サマリカーム	メギドファイア
80	MAGICIAN	イルダーナ	核热	61	53	37	67	72	32	249	194	アギダイン	デスバウンド	マハラギオン	マハラギダイン	光の裁き	灼热しゃが	ブリューナク
85	EMPRESS	カーリー	重力	55	44	85	39	34	70	240	220	グラダイン	−	落叶三段射ち	ディアラハン	マハグラダイン	不灭の黑	双璧の石版
86	EMPEROR	ヴィシュヌ	奇迹	53	86	39	34	71	44	247	212	ガルーラ	ガルダイン	マリンカリン	マグダイン	ブフダイン	天境地爆弹	こうはの石版
88	PRIESTESS	スクルド	奇迹	45	44	57	73	34	39	256	236	メディアラハン	不灭の黑	サマリカーム	ディアラハン	−	ヒエロスグリュペイン	满月の石版
88	TOWER	アマツミカボシ	神经	70	83	78	43	39	68	246	201	ドルミナー	マハムド	デライト	マカジャマ	デカバー	荣光くりから蹴り	ぐしの石版
89	HIEROPHANT	インドラ	电击	62	45	83	73	40	58	233	233	マハンマ	−	灼热しゃが	散雷击	デカジャ	マハジオダイン	正门の石版
90	JUSTICE	パラスアテナ	电击	71	41	46	83	78	59	255	205	デスバウンド	−	钢铁の壁	ジオダイン	タルカジャ	マハザンダイン	シーザーアーマー
94	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	破魔	73	48	43	38	87	61	269	249	マハコウハ	バイナルストライク	−	マハンマ	ヒエロスグリュペイン	メディアラハン	真实の石版
96	CHARIOT	シヴァ	疾风	62	89	59	84	43	48	274	274	メガトンレイド	ザンマ	落叶三段射ち	ガルダイン	−	メギドラオン	灼热の石版
97	WORLD	ショクイン	重力	63	63	99	51	44	54	265	248	フォッグブレス	ファイアブレス	アイスブレス	极乐落とし	毒ガスブレス	メギドラオン	裂波の石版
99	DEVIL	ルシファー	奇迹	100	40	64	45	50	82	279	264	マハエイハ	地狱降ろし	マハムド	−	ヘルズアイズ	暗の审判	虚伪の石版

恶魔种族对应表

大种族：魔族
夜魔
妖魔
妖精

大种族：飞天族
天使
堕天使

大种族：龙族
龙王
邪龙

大种族：鸟族
妖鸟
凶鸟

大种族：兽族
魔兽
妖兽

大种族：鬼族
鬼女
妖鬼
地灵
邪鬼

大属性：邪灵
幽鬼
恶灵
尸鬼

大种族：外道
外道
业魔

大种族：人间
超人
魔人

Persona种族对应表

种族	Persona	种族	Persona
幻魔	MAGICIAN	堕天使	HANGEDMAN
女神	PRIESTESS	死神	DEATH
地母神	EMPRESS	神兽	TEMPERANCE
魔神	EMPEROR	魔王	DEVIL
鬼神	HIEROPHANT	邪神	TOWER
妖精	LOVERS	妖魔	STAR
破坏神	CHARIOT	夜魔	MOON
龙王	STRENGTH	灵鸟	SUN
圣兽	HERMIT	大天使	JUDGEMENT
魔兽	FORTUNE	龙神	WORLD
军神	JUSTICE	民灵	FOOL

魔法继承

合体出的Persona除了拥有自身的固定技能外，还有可能从素材恶魔处继承魔法。不过，并非所有恶魔种族、所有魔法都可以继承。且参与合体的两匹恶魔根据先选后选的顺序，能够继承的魔法也不同，这可以参看后文的合体表。

魔法继承的顺序

魔法继承的优先顺序由下面的大属性魔法继承顺序表生成的Persona大属性决定。比如，生成的Persona大属性是精灵，B：精灵全体魔法系统所属的魔法最优先继承，E：暗黑咒杀魔法的继承顺序为最末，C和D的物理系魔法则无法继承。当素材恶魔拥有同属性的多个魔法时，请参照魔法个别继承顺序表来确定继承顺序。

大属性魔法继承顺序表

Persona的大属性	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位
精灵	B	A	J	K	L	I	F	G	H	E
物理	D	C	F	G	H	E	J	K	L	I
神圣	I	L	K	J	A	B	C	D	—	—
暗黑	E	H	G	F	C	D	A	B	—	—

魔法个别继承顺序表

顺序	A：精灵全体魔法	B：精灵全体魔法	C：物理单体魔法	D：物理全体魔法	E：暗黑咒杀魔法	F：暗黑精神魔法
1位	アギダイン	マハラギダイン	フレイダイン	メギドダイン	マハムド	デカバー
2位	ブフダイン	マハブフダイン	ザンダイン	マハザンダイン	マハエイハ	デサンガ
3位	ガルダイン	マハガルダイン	グラダイン	マハグラダイン	ムドオン	ドルミナー
4位	マグダイン	マハマグダイン	ジオダイン	マハジオダイン	バイエイハ	シバブー
5位	アギラオ	マハラギオン	フレイラ	メギドラ	ムド	フリンパ
6位	ブフーラ	マハブフーラ	ザンマ	マハザンマ	エイハ	ハピルマ
7位	ガルーラ	マハガルーラ	グライバ	マハグライバ	—	マリンカリン
8位	マグナス	マハマグナス	ジオンガ	マハジオンガ	—	マカジャマ
9位	アギ	マハラギ	フレイ	メギド	—	デライト
10位	ブフ	マハーブフ	ザン	マハザン	—	スランパ
11位	ガル	マハーガル	グライ	マハグライ	—	—
12位	マグナ	マハマグナ	ジオ	マハジオ	—	—

顺序	G：暗黑觉醒魔法	H：暗黑降魔魔法	I：神圣破魔魔法	J：神圣天启魔法	K：神圣祝福魔法	L：神圣奇迹魔法
1位	バルザック	デスティカ	マハンマ	タルカジャ	ディア	サマリカーム
2位	マドール	ペトラマ	マハコウハ	ラクカジャ	ディアラマ	リカーム
3位	ウルバーン	パラライマ	ハマオン	スクカジャ	ディラマハン	リカームドラ
4位	ドロンパ	ポイズマ	バイコウハ	マカカジャ	メディア	—
5位	ドロイド	シシリッカ	ハンマ	デカジャ	メディラマ	—
6位	クイッカ	—	コウハ	テトラジャ	メディアラハン	—
7位	—	—	—	マカラカーン	ポズムディ	—
8位	—	—	—	テトラカーン	パラライディ	—
9位	—	—	—	デクンダ	ペトラディ	—
10位	—	—	—	タルンダ	シシリディ	—
11位	—	—	—	ラクンダ	ペンパトラ	—
12位	—	—	—	スクンダ	パトラ	—

恶魔持有魔法一览

夜魔

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
64	ジャヒー	シシリッカ	デカバー	—
58	トラソルテオトル	ペトラマ	ムドオン	デサンガ
51	サキュバス	ドルミナーマリンカリン	ムドオン	—
42	インキュバス	ドルミナーデライト	—	—
34	ヒノエンマ	デスティカ	マドール	—
27	パリカー	プリンパ	マカジャマ	—
19	リリム	ムド	マリンカリン	ポイズマ
13	ナイトメア	パラライマ	スランパ	—
7	ナハトコボルト	ハピルマ	ドルミナー	—

妖魔

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
65	ガネーシャ	マハガルダイン	—	—
60	シウテクトリ	マハラギダイン	—	—
51	テング	ガルダイン	—	—
43	キューピッド	ブフダイン	マリンカリン	—
35	ジン	マハラギオン	—	—
26	ハオカーブフ	—	—	—
18	ガンダルヴァ	ジオ	—	—
10	アガシオン	アギ	—	—

妖精

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
57	オベロン	マハラギダイン	グラダイン	デサンガ
49	ティターニア	マハザンダイン	マグダイン	ディアラハン
40	スミゾメ	マハブフーラ	ガルーラ	メディラマ
31	ポリスーン	マハマグナス	アギラオ	スランパ
23	ダークエルフ	ガルーラ	マグナス	デサンガ
18	ルサールカ	マハブフーラ	ブフーラ	ジオ
15	ジャックランタン	マハラギ	アギラオ	アギ
8	ジャックフロスト	マハーブフ	ブフーラ	ブフ
2	ピクシー	ディア	ガル	—

天使

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
64	ケルブ	サマリカーム	マカラカーン	メギドラオン
57	ソロネ	マハコウハ	ディアラハン	—
52	ドミニオン	メディアラハン	テトラカーン	メギドラ
44	ヴァーチャー	バイコウハ	メディア	—
36	パワー	ディアラハン	リカーム	デカジャ
29	プリンシパリティ	コウハ	テトラジャ	—
21	アークエンジェル	テトラジャ	ディア	メギド
14	エンジェル	メディア	スクンダ	—

堕天使

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
71	アドラメルク	デスティカ	—	—
65	ペイモン	マハエイハ	—	—
56	バルバトス	マハエイハ	—	—
48	ベリス	マハムド	—	—
41	アラストール	バイエイハ	—	—
33	エリゴール	シバブー	—	—
26	マルファス	マリンカリン	—	—
17	ニスロク	エイハ	—	—
9	ウコバク	スランパ	—	—

妖鸟

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
55	ルフ	マハガルダイン	ブフダイン	—
47	アエロー	マハガルーラ	ガルダイン	—
39	ケライノー	マハブフーラ	ガルーラ	—
28	オキュペテー	マハラギオン	ガル	—
19	タクヒ	マハーガル	ブフーラ	—
10	バー	マハーガル	アギ	—

凶鸟

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
66	フレスベルグ	マハザンダイン	—	—
53	アレクト	フレイダイン	マハザンマ	—
36	ティシポネー	マハザンマ	ザンダイン	—
25	メガイラ	マハジオ	ザンマ	—
14	モー・ショボー	マハザン	ザン	—

魔兽

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
54	ドゥン	テトラカーン	マカカジャ	ー
46	セルケト	タルカジャ	デカジャ	ー
37	オルトロス	ラクカジャ	デクンダ	ー
29	ゲンクロウ	テトラジャ	マカラカーン	デカジャ
20	ネコマタ	タルカジャ	ラクンダ	ー
12	カーシー	スクンダ	ラクカジャ	ー
6	ケットシー	タルンダ	スクカジャ	ー

妖兽

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
22	キャス・パルク	バイエイハ	ー	ー

鬼女

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
59	ランダ	メギドラ	マハグラダイン	ー
51	ダーキニー	フレイダイン	マハジオダイン	ー
43	サロメ	ジオダイン	マハザンマ	ー
34	アルケニー	グラダイン	マハグライバ	ー
29	イワテ	メギド	マハジオンガ	ー
23	セイレーン	グライバ	ザンマ	ー
17	ヨモツシコメ	フレイ	グライ	ー

妖鬼

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
52	ヤクシャ	マハンマ	シシリディ	ー
44	プルシキ	リカームドラ	ペトラディ	ー
37	ヤクシニー	マハンマ	パララディ	ー
32	ピコリュス	ハマオン	ペンパトラ	ー
25	トケビ	リカーム	シシリディ	ー
16	ハンニャ	ハンマ	ポズムディ	ー
8	イヒカ	パトラ	ディア	ー

地灵

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
54	ウベルリ	マハマグダイン	マハマグナス	マグナス
45	カワンチャ	マグダイン	アギダイン	ー
32	ドヴェルガー	マハマグナス	マグナ	ー
20	コボルト	マグナス	アギ	ー
11	レプラホーン	マハマグナ	ガル	ー
4	ノッカーマグナ	ー	ー	ー

邪鬼

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
61	ヘカトンケイル	マグナス	ー	ー
53	ギリメカラ	ブフーラ	ー	ー
42	ラクシャーサ	ガルーラ	ー	ー
35	オセロット	アギラオ	ー	ー
27	サラシナヒメ	アギ	ー	ー
19	オーガ	マグナ	ー	ー
13	グレムリン	ブフ	ー	ー

幽鬼

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
66	ミヤスドコロ	マハムド		
34	ヤカー	シシリッカ		

恶灵

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
34	くちさけ	マハムド	ー	ー
25	はなこさん	マハエイハ	シバブー	ー
19	ブキミちゃん	ムドオン	ー	ー
15	ドリブラー	デライト	ー	ー
8	ゴースト	ムド	クイッカ	プリンパ
2	ポルターガイスト	スランパ	ー	ー

尸鬼

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
41	ゾンビペインター	マハザンダイン	ー	ー

外道

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
68	グリーミーズ	マハジオダイン	ー	ー



合体说明

合成Persona时，素材恶魔的种族和等级会影响最终合成结果，特定种族的合体还会引发合体事故或让Persona的数值发生变化。以下是所有目标Persona的逆引表，其中○表示通常合体；↑表示继承后选恶魔的魔法，且全能力项+1；→表示继承先选恶魔的魔法，全能力项无变化；↓表示继承后选恶魔的魔法，且全能力项-1。部分合体的结果以蓝色或红色字体表示，蓝色字体表示合出的Persona魔攻+20，能力值中最高的一项+5；红色字体表示该合体容易引发合体事故。

合体表

MAGICIAN （精灵）

种族1	妖魔	堕天使	夜魔	天使	魔兽	妖精	夜魔	夜魔	妖精	妖精
种族2	妖精	恶灵	妖精	妖鸟	外道	鬼女	妖鸟	尸鬼	堕天使	尸鬼
结果	↑	↓	↑	→	↓	↓	○	○	○	○

PRIESTESS （神圣）

种族1	龙王	妖精	夜魔	鬼女	天使	鬼女	妖精	天使	魔兽	天使
种族2	邪龙	魔兽	鬼女	地灵	魔兽	外道	天使	外道	凶鸟	妖兽
结果	↑	→	↓	↑	○	○	○	○	○	○

EMPRESS （物理）

种族1	鬼女	龙王	龙王	鬼女	妖鸟	凶鸟	堕天使	妖鸟	鬼女	妖精
种族2	妖鬼	鬼女	凶鸟	邪鬼	地灵	鬼女	地灵	妖鬼	恶灵	凶鸟
结果	↑	→	↓	↑	○	○	○	○	○	○

EMPEROR （精灵）

种族1	妖魔	夜魔	妖魔	妖魔	妖兽	夜魔	妖魔	凶鸟	妖魔	凶鸟
种族2	邪鬼	妖魔	魔兽	妖鬼	恶灵	外道	龙王	妖兽	邪龙	地灵
结果	↓	↑	→	↓	○	○	○	○	○	○

HIEROPHANT （神圣）

种族1	龙王	妖鬼	龙王	妖精	邪龙	天使	邪龙	天使	魔兽	妖鬼
种族2	妖鬼	地灵	地灵	妖鬼	邪鬼	幽鬼	外道	鬼女	邪鬼	外道
结果	→	↑	→	↓	→	↓	○	○	○	○

LOVERS （精灵）

种族1	妖魔	恶灵	夜魔	妖魔	妖魔	妖魔	妖鸟	夜魔	妖魔	妖鸟
种族2	地灵	外道	幽鬼	天使	堕天使	恶灵	恶灵	天使	尸鬼	外道
结果	↓	→	○	○	○	○	○	○	○	○

CHARIOT （物理）

种族1	妖精	邪龙	邪龙	龙王	魔兽	邪龙	魔兽	邪鬼	龙王	魔兽
种族2	邪鬼	凶鸟	妖鬼	妖鸟	妖兽	恶灵	地灵	恶灵	妖兽	恶灵
结果	↓	↓	→	↓	↑	○	○	○	○	○

STRENGTH （神圣）

种族1	邪龙	魔兽	妖兽	地灵
种族2	地灵	妖鬼	地灵	外道
结果	→	○	○	○

HERMIT （精灵）

种族1	妖精	夜魔	妖精	妖兽	妖精	妖精	妖鬼	地灵	堕天使	妖鸟
种族2	妖兽	魔兽	妖鸟	幽鬼	龙王	恶灵	尸鬼	幽鬼	魔兽	鬼女
结果	→	→	○	○	○	○	○	○	○	○

FORTUNE （神圣）

种族1	天使	凶鸟	妖兽	邪鬼
种族2	妖鬼	妖鬼	妖鬼	外道
结果	○	○	○	○

JUSTICE （物理）

种族1	邪龙	妖鬼	龙王	夜魔	妖魔	妖鸟	夜魔	邪龙	妖鸟	妖魔
种族2	鬼女	邪鬼	邪鬼	地灵	鬼女	邪鬼	凶鸟	魔兽	幽鬼	凶鸟
结果	→	↑	→	↓	↓	○	○	○	○	○

HANGEDMAN （暗黑）

种族1	天使	夜魔	妖鸟	妖精
种族2	恶灵	恶灵	妖兽	外道
结果	↓	○	○	○

DEATH （暗黑）

种族1	幽鬼	夜魔	天使	妖鬼
种族2	恶灵	邪鬼	邪鬼	幽鬼
结果	↑	↓	○	○

TEMPERANCE （物理）

种族1	妖精	妖魔	鬼女	妖魔	堕天使	魔兽	魔兽	妖魔	堕天使	魔兽
种族2	地灵	妖兽	尸鬼	幽鬼	邪鬼	鬼女	尸鬼	外道	龙王	幽鬼
结果	↓	→	○	○	○	○	○	○	○	○

TOWER （暗黑）

种族1	妖兽	堕天使	邪龙	龙王
种族2	外道	妖兽	妖兽	幽鬼
结果	↓	○	○	○

DEVIL （暗黑）

种族1	堕天使	夜魔	天使	堕天使
种族2	尸鬼	堕天使	邪龙	妖鬼
结果	↓	○	○	○

STAR （精灵）

种族1	地灵	尸鬼	夜魔	妖鸟	地灵
种族2	邪鬼	外道	妖鬼	魔兽	尸鬼
结果	↑	→	↓	○	○

MOON （精灵）

种族1	堕天使	幽鬼	凶鸟	堕天使	堕天使	堕天使	凶鸟	鬼女	妖精	妖鬼
种族2	幽鬼	外道	尸鬼	邪龙	鬼女	外道	恶灵	幽鬼	邪龙	恶灵
结果	↓	→	○	○	○	○	○	○	○	○

SUN （精灵）

种族1	夜魔	天使	妖鸟	妖魔	龙王	凶鸟	妖兽	妖兽	邪鬼	夜魔	凶鸟
种族2	妖兽	凶鸟	凶鸟	妖鸟	尸鬼	幽鬼	鬼女	邪鬼	幽鬼	龙王	邪鬼
结果	→	→	↑	○	○	○	○	○	○	○	○

JUDGEMENT （精灵）

种族1	幽鬼	堕天使	天使	天使	天使	凶鸟	夜魔	妖精	妖兽	妖鸟
种族2	尸鬼	妖鸟	尸鬼	堕天使	龙王	外道	邪龙	幽鬼	尸鬼	尸鬼
结果	↑	→	↓	↑	○	○	○	○	○	○

WORLD （物理）

种族1	恶灵	堕天使	邪龙	龙王	邪龙	天使	龙王	邪龙	地灵	龙王	邪鬼
种族2	尸鬼	凶鸟	妖鸟	魔兽	尸鬼	地灵	外道	幽鬼	恶灵	恶灵	尸鬼
结果	↑	→	↓	○	○	○	○	○	○	○	○

交涉获得的道具

以红色字体标示的合体容易出现合体事故。合体事故分为5种：

1. 他种属发生事故：生成的Persona变为了其他种族。
2. FOOL发生事故：FOOL种族的Persona无法直接作成，必须通过合体事故才会发生。
3. 弱化事故：生成的Persona全能力均比固有值小5点。
4. 强化事故：生成的Persona全能力均比固有值大2点。
5. 随机魔法继承事故：无视选择的恶魔先后顺序，随机继承魔法。

Persona相性

角色与Persona之间存在相性，即“适合度”的概念，分为“最高”、“良”、“恶”、“最恶”4个等级。相性的高低涉及到Persona潜在能力的发动，如果玩家不是为了刻意利用潜在复活来凹出最强Persona，可不必太过执着于“最高”相性，只要相性是“最高”和“良”的Persona都可以给角色装备。相性“恶”的Persona尽管可以装备，但无法在战斗中发动，相性为“最恶”的Persona无法装备。

Persona级别

本作中的Persona并不会获得经验值升级，它的成长方式是提升ランク。ランク1的Persona只会最为初级的技能，ランクMAX时则能学会该Persona所有技能，并停止成长。利用后文提到的“潜在复活”可以让Persona的ランク从MAX回到1。

Persona消除

我方的Persona仓库中最多只能容纳16个Persona，当Persona满库时便无法生成新的Persona。而且本作存在着一个恶性BUG，即当仓库接近满员时，生成出来的Persona有一定几率变为等级0、相性剧变而无法降魔、降魔后却无法正常发动的情况。玩家必须尽量给仓库保留几个空位，这就要用到Persona消除指令了。

消除Persona的方法为，在天鹅绒房间选择“降魔”指令后按○决定，然后根据提示按□键，选定消除目标后再次按下□，这时伊戈尔会提示是否真要消除，选择“はい”即可。当Persona的ランク练到MAX时，被消除的Persona还会返还给玩家道具，返还项目请参见前文的全Persona列表。

道具合体

在作成Persona时，玩家也可向其中添加道具，以让目标Persona获得新技能、提高能力值，一些特殊道具如宝石、封神具等更能变更Persona的合体结果。

消耗品合体

合体时添加消耗品，以获得随机的结果。有可能是某项能力上升或下降3点，也有可能是习得某种魔法。越靠近满月时，习得的魔法就越强力。

TIPS 满月伤药合体

消耗品中最便宜的无疑是伤药，在满月时在Persona合体时添加伤药，就能随机合出强力到破坏平衡性的Persona了。在合体前，玩家有必要做好S/L的准备工作。

满月时能获得的魔法如下：パララマ、シリッカ、ディアラハン、メディアラハン、マハエイハ、マハムド、マハコウハ、マハンマ、マハラギダイン、マハブフダイン、マハガルダイン、マハマグダイン、マハザンダイン、マハグラダイン、マハジオダイン、メギドラオン。

魔法石合体

合体时添加魔法石，让Persona获得该魔法石对应的技能。魔法石的效果和入手方法参见下表。

名称	范围	效果	获得方法	Persona继承魔法
アギダインストーン	敌复数	火炎大伤害	店、恶魔交涉、Persona归还	アギダイン
マハラギストーン	敌全体	火炎小伤害	コードブレイカー、恶魔交涉、交换	マハラギ
マハラギオンストーン	敌全体	火炎中伤害	恶魔交涉、交换	マハラギオン
炎魔の石版	敌全体	火炎大伤害	赌场、Persona归还	マハラギダイン
ブフダインストーン	敌复数	冰结大伤害+冻结	店、恶魔交涉、Persona归还	ブフダイン
マハブフストーン	敌全体	冰结小伤害+冻结	コードブレイカー、恶魔交涉、交换	マハブフ
マハブフーラストーン	敌全体	冰结中伤害+冻结	恶魔交涉、交换	マハブフーラ
冻魔の石版	敌全体	冰结大伤害+冻结	赌场、Persona归还	マハブフダイン
ガルダインストーン	敌复数	疾风大伤害	店、恶魔交涉、Persona归还	ガルダイン
マハガルストーン	敌全体	疾风小伤害	コードブレイカー、恶魔交涉、交换	マハガル
マハガルーラストーン	敌全体	疾风中伤害	恶魔交涉、交换	マハガルーラ
风魔の石版	敌全体	疾风大伤害	赌场、Persona归还	マハガルダイン
マグダインストーン	敌复数	地震大伤害	店、コードブレイカー、恶魔交涉、Persona归还	マグダイン
マハマグナストーン	敌全体	地震小伤害	恶魔交涉、交换	マハマグナ
マハマグナスストーン	敌全体	地震中伤害	恶魔交涉	マハマグナス
震魔の石版	敌全体	地震大伤害	赌场、Persona归还	マハマグダイン
フレイダインストーン	敌复数	核热大伤害	赌场、恶魔交涉、Persona归还	フレイダイン
メギドストーン	敌全体	核热小伤害	恶魔交涉、交换	メギド
メギドラストーン	敌全体	核热中伤害	恶魔交涉、交换、Persona归还	メギドラ
灼热の石版	敌全体	核热大伤害	赌场、Persona归还	メギドラオン
ザンダインストーン	敌复数	冲击大伤害	店、恶魔交涉、Persona归还	ザンダイン
マハザンストーン	敌全体	冲击小伤害	恶魔交涉、交换	マハザン
マハザンマストーン	敌全体	冲击中伤害	恶魔交涉、交换	マハザンマ
烈波の石版	敌全体	冲击大伤害	赌场、Persona归还	マハザンダイン
グラダインストーン	敌复数	重力大伤害	赌场、恶魔交涉、Persona归还	グラダイン
マハグライストーン	敌全体	重力小伤害	交换	マハグライ
マハグライバストーン	敌全体	重力中伤害	恶魔交涉、交换	マハグライバ

名称	范围	效果	获得方法	Persona继承魔法
双璧の石版	敌全体	重力大伤害	赌场、Persona归还	マハグラダイン
ジオダインストーン	敌复数	电击大伤害+感电	店、恶魔交涉、Persona归还	ジオダイン
マハジオストーン	敌全体	电击小伤害+感电	恶魔交涉、交换	マハジオ
マハジオンガストーン	敌全体	电击中伤害+感电	恶魔交涉、交换	マハジオンガ
闪光の石版	敌全体	电击大伤害+感电	赌场、コードブレイカー、Persona归还	マハジオダイン
影破の石版	敌全体	每回合咒杀大伤害	赌场、コードブレイカー、恶魔交涉、Persona归还	マハエイハ
愚诗の石版	敌全体	咒杀伤害、天使即死	赌场、恶魔交涉、Persona归还	マハムド
黑绳の石版	敌1体	降魔属性即死	赌场、恶魔交涉、Persona归还	デスティカ
ペトラマストーン	敌1体	石化	赌场、恶魔交涉、Persona归还	ペトラマ
パララマストーン	敌1体	麻痹	赌场、恶魔交涉、Persona归还	パララマ
ポイズマストーン	敌1体	猛毒	赌场、恶魔交涉、Persona归还	ポイズマ
シシリッカストーン	敌1体	病气	赌场、恶魔交涉、Persona归还	シシリッカ
虚伪の石版	敌全体	每回合让一个敌人即死	Persona归还	オメガクラスタ
光破の石版	敌全体	每回合破魔大伤害	赌场、コードブレイカー、恶魔交涉、Persona归还	マハコウハ
圣文の石版	敌全体	破魔伤害、尸鬼即死	赌场、恶魔交涉、Persona归还	マハンマ
三日月の石版	我方1人	HP全回复	店、赌场、Persona归还	ディアラハン
半月の石版	我方全体	HP全回复	店、赌场、コードブレイカー、Persona归还	メディアラハン
ポズムディストーン	我方1人	猛毒	店、恶魔交涉、Persona归还	ポズムディ
パララディストーン	我方1人	麻痹回复	店、恶魔交涉、Persona归还	パララディ
ペトラディストーン	我方1人	麻痹回复	店、恶魔交涉、Persona归还	ペトラディ
シシリディストーン	我方1人	病气回复	店、恶魔交涉、Persona归还	シシリティ
满月の石版	我方1人	濒死回复+HP全回复	赌场、Persona归还	サマリカーム
真实の石版	敌全体	每回合削减现有1/2HP	Persona归还	アルファブラスタ

宝石合体

合体时添加宝石，让目标Persona在所属种族内发生等级变化，相当于“《真》系列”中的精灵合体。

封神具合体

部分特殊Persona不光需要特定种族的恶魔素材，还要在合体时添加名为“封神具”的特殊道具才能完成合体。其中アヴァタ－ラ是合成毗湿奴的必要道具，由于游戏中没有专门统计恶魔卡片收集情况的界面，因此玩家只有对着恶魔列表作笔记，每获得一张卡片就在表格里做一下记号。封神具的获得方法如下：

名称	等级	种族	合体结果	获得方法
阎魔帐	4	HIEROPHANT	ヤマ	赌场硬币500枚交换
ジャストドゥイット	7	JUDGEMENT	ニケー	宝箱：迷いの森（本篇）、ネメシスの塔4F（雪之女王）
レイヴァンフェザー	8	JUSTICE	ネヴァン	宝箱：セベクビル3F（本篇）、ヒュプノスの塔2F（雪之女王）
フレイムショール	8	MAGICIAN	フーリー	宝箱：セベクビル2F（本篇）、ヒュプノスの塔2F（雪之女王）
フィウォルライニージ	10	DEVIL	ブレス	宝箱：迷いの森（本篇）
正宗の眼带	23	EMPEROR	ブラフマー	赌场硬币1000枚交换
ニブルの结晶	34	DEATH	ヘル	赌场硬币1500枚交换
プレザン	37	PRIESTESS	ウルズ	宝箱：マナの城5F（本篇）、ネメシスの塔5F（雪之女王）
ホワイトタブレット	39	HERMIT	ビャッコ	宝箱：マナの城5F（本篇）、タルタロス（雪之女王）
武帝の仙桃	44	EMPRESS	セイオウボ	赌场硬币2000枚交换
ブラックタブレット	45	TEMPERANCE	ゲンブ	宝箱：デヴァ　ユガ3F（本篇）、タルタロス（雪之女王）
水天宫のお札	47	MAGICIAN	ヴァルナ	赌场硬币2500枚交换
ブルータブレット	49	WORLD	セイリュウ	宝箱：迷いの森深处（本篇）、タルタロス（雪之女王）
黑いガーターベルト	53	MOON	サキュバス	赌场硬币3000枚交换
ヴィクトリアルーン	54	JUSTICE	ティール	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王）
クリムゾンタブレット	55	SUN	スザク	宝箱：アラヤの岩户B5F（本篇）、冰の城3F（雪之女王）
バッファロービーツ	57	EMPRESS	ドゥルガー	事件：冰の城3F（雪之女王）
バビロンの棺	58	DEATH	モト	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）
楔の圣水	59	CHARIOT	スサノオ	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）
鹿の剥制	59	MAGICIAN	フレイ	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王）
鳖甲ぶちの眼	60	JUDGEMENT	ヤマオカ	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王）
バッセ	61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）
ロゼッタの石碑	62	EMPEROR	アメン　ラー	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王）
裁きの契约书	62	JUDGEMENT	ミカエル	事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王）
无貌の假面	66	TOWER	ニャルラトホテプ	掉落：神取战后
武将の	66	JUSTICE	ビシャモンテン	满级Persona归还：HIEROPHANTオーマ
雷おこし	74	HIEROPHANT	フヘディーメルゲン	赌场硬币3500枚交换
异教の偶像	77	DEVIL	ベルゼブブ	掉落：魔人アリス
迦楼罗像	79	SUN	ガルーダ	赌场硬币4000枚交换
告发者の日记	79	JUDGEMENT	サタン	满级Persona归还：TENPERANCEアヌビス
ドルドナの棹	80	MAGICIAN	イルダーナ	满级Persona归还：HERMITアンヴァル
カルカッタ土产	85	EMPRESS	カーリー	掉落：幽鬼ミヤスドコロ
アヴァターラ	86	EMPEROR	ヴィシュヌ	恶魔卡片全142种类入手
アヴニール	88	PRIESTESS	スクルド	满级Persona归还：PRIESTESSウルズ
寅の腹巻き	89	HIEROPHANT	インドラ	掉落：龙王ウロボロス
オリーブの首饰り	90	JUSTICE	パラスアテナ	掉落：邪龙ファヴニール
一日一膳	94	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	掉落：堕天使アドラメルク
マキシテンペスト	96	CHARIOT	シヴァ	掉落：妖兽フェンリル
ドラゴンスケイル	97	WORLD	ショクイン	宝箱：アラヤの岩户B6F（本篇）、冰の城9F（雪之女王）
明けの明星	99	DEVIL	ルシファー	满级Persona归还：EMPRESSイシュタル

Persona潜在能力

当角色装备了使用特定恶魔卡片并在特殊月龄下合出Persona后，装备该Persona战斗就有一定几率引发Persona的潜在能力。潜在能力的类型可分为潜在攻击、潜在防御、潜在辅助和潜在复活4种。发动潜在能力需要满足两个条件：1.角色与该Persona相性最高；2.Persona的ランク在6以上。

潜在攻击

拥有潜在攻击能力的Persona只有7个，分别是EMPRESSドゥルガー、CHARIOTホクトセイクン、CHARIOTスサノオ、JUSTICEビシャモンテン、DEVILルシファー、JUDGEMENTサタン、WORLDイルルヤンカシュ。发动潜在攻击后，每到轮到我方行动的回合时，该Persona会固定队敌全员造成500点伤害。拥有潜在攻击的Persona无法习得其他潜在能力。



发动条件：当降魔这7种Persona的角色HP降到1/4以下时，有1/16的几率发动；将HP降到1/8以下时，有1/8几率发动；当HP降到1/16以下时，有1/4几率发动。潜在攻击的威力很强劲，一般可以直接秒掉杂兵恶魔。

潜在防御

当月龄为7/8时让夜魔作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在防御通常攻击的能力；当新月时以龙王、妖鸟、魔兽、鬼族的任何一个作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在防御所有攻击的能力。

发动条件为：降魔角色HP降到1/4以下时有1/8几率出现；HP降到1/8以下时有1/4几率出现；HP降到1/16以下时1/2几率出现。

潜在辅助

满月时让魔兽作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在回复HP和SP的能力；满月时以邪鬼作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在回复HP、SP和异常状态的能力。雪之女王篇的回复设施很少，拥有SP潜在回复的Persona会是攻略该路线的重宝。

发动条件为：降魔角色HP降到1/8以下时有1/8几率发动；HP降到1/16以下时有1/4几率发动。

潜在复活

新月时以邪龙/凶鸟/妖兽/邪鬼/幽鬼/恶灵/尸鬼/外道为后选择的素材合体后得到的Persona能潜在复活，当降魔角色HP为0时以1/4几率发动，角色复活后等待战斗结束，我们会发现该Persona的ランク回归到1，且技能表也打回原始状态，然而虽然该Persona的熟练度被打回初始值，但之前提升的各项能力数值并不会降低，通过再次提升熟练度，又能将它的能力提高至MAX，这样再反复利用潜在复活，理论上就可以让Persona无限升级。不过每个Persona都有能力上限的设定，能真正将全能力加满的Persona并不多。利用合体事故作出的FOOL种族是利用潜在复活提升至最强Persona的有利后备。

Persona的成长

在战斗中发动过一定次数的Persona后，Persona的级别（ランク）便会上升。级别上升时不但能习得技能，力、魔法攻击等能力也会上升。将Persona从1练到MAX大约需要发动76～100次。每个Persona都有特定的成长类型，成长类型决定该Persona从ランク1升到ランクMAX（8）时所成长的总能力点数，所有Persona的成长类型及每种类型的成长方式如下：

全Persona成长类型

等级	种族	名称	成长类型
4	HIEROPHANT	ヤマ	大器晚成B
5	PRIESTESS	マソ	早熟
5	EMPEROR	セイメンコンゴウ	早熟
5	LOVERS	ピクシー	ピクシー专用
5	CHARIOT	オグン	早熟
6	EMPRESS	ヴェスタ	早熟
6	HIEROPHANT	アイゼンミョウオウ	早熟
7	JUDGEMENT	ニケー	早熟
8	MAGICIAN	フーリー	早熟
8	JUSTICE	ネヴァン	早熟
10	LOVERS	ジャックフロスト	早熟
10	DEVIL	ブレス	早熟
10	SUN	ベンヌ	辅助スキル
11	PRIESTESS	アメノウズメ	辅助スキル
12	EMPEROR	アガートラーム	战斗スキル
14	MAGICIAN	ウルヴァシー	魔法スキル
15	EMPRESS	モコシ	大器晚成A
16	HERMIT	フウタイ	后卫スキル
17	HIEROPHANT	ショウキ	防御スキル
17	WORLD	ケツアルカトル	防御スキル
18	PRIESTESS	サティー	前卫スキル
18	CHARIOT	ゴズテンノウ	攻击スキル
18	JUDGEMENT	ファレグ	魔法スキル
19	JUSTICE	トリグラフ	战斗スキル
20	LOVERS	ジャックランタン	大器晚成A
21	MOON	リリム	早熟
22	STAR	ヤヌス	后卫スキル
23	EMPEROR	ブラフマー	魔法スキル
24	SUN	ヴィゾフニル	大器晚成A
25	HIEROPHANT	オーマ	技术スキル
25	HERMIT	アンヴァル	早熟
27	EMPRESS	アリアンロッド	攻击スキル
28	MAGICIAN	クー・フーリン	攻击スキル
28	JUSTICE	マッハ	辅助スキル
29	PRIESTESS	ハトホル	魔法スキル
29	WORLD	イルルヤンカシュ	攻击スキル
30	FOOL	テンジクトクベイ	バランスC
32	TEMPERANCE	アヌビス	防御スキル
33	CHARIOT	ホクトセイクン	攻击スキル
34	EMPEROR	マルドゥーク	前卫スキル
34	DEATH	ヘル	大器晚成B
35	MAGICIAN	ヘルモーズ	魔法スキル
36	EMPRESS	ブリジット	前卫スキル
36	JUDGEMENT	アズラエル	战斗スキル
37	PRIESTESS	ウルズ	后卫スキル
37	JUSTICE	ウルスラグナ	技术スキル
39	HIEROPHANT	タケミカヅチ	战斗スキル
39	HERMIT	ビャッコ	ビャッコ专用
40	FORTUNE	ケルベロス	大器晚成B
41	SUN	ヤタガラス	技术スキル
43	EMPEROR	オーディン	魔法スキル
44	EMPRESS	セイオウボ	防御スキル
44	DEATH	アンクウ	早熟
45	TEMPERANCE	ゲンブ	ゲンブ专用
46	PRIESTESS	テンセンニャンニャン	技术スキル
46	JUSTICE	モーリアン	バランスC
47	MAGICIAN	ヴァルナ	魔法スキル
47	FOOL	ナルカミ	バランスB
48	CHARIOT	セイテンタイセイ	バランスC
49	WORLD	セイリュウ	セイリュウ专用
50	STRENGTH	オトヒメ	前卫スキル
51	DEVIL	ロキ	前卫スキル
52	HIEROPHANT	トール	バランスA
53	PRIESTESS	ウシャス	魔法スキル
53	MOON	サキュバス	大器晚成B
54	JUSTICE	ティール	战斗スキル
55	EMPEROR	バール	攻击スキル
55	SUN	スザク	スザク专用
55	JUDGEMENT	アールマティ	防御スキル
57	EMPRESS	ドゥルガー	攻击スキル
58	DEATH	モト	辅助スキル
59	MAGICIAN	フレイ	大器晚成B
59	CHARIOT	スサノオ	大器晚成B
59	HANGEDMAN	バルバトス	大器晚成A
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	大器晚成B
61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	大器晚成B
61	FOOL	カマクラゴンゴロウ	バランスA
62	EMPEROR	アメン・ラー	技术スキル
62	JUDGEMENT	ミカエル	大器晚成B
65	EMPRESS	イシュタル	大器晚成B
66	JUSTICE	ビシャモンテン	大器晚成B
66	TOWER	ニャルラトホテプ	バランスA
68	MAGICIAN	ハヌマーン	バランスA
70	PRIESTESS	ラクシュミ	バランスB
74	HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	大器晚成A
76	WORLD	ムチャリンダ	大器晚成B
77	DEVIL	ベルゼブブ	バランスA
79	SUN	ガルーダ	バランスB
79	JUDGEMENT	サタン	バランスB
80	MAGICIAN	イルダーナ	バランスB
85	EMPRESS	カーリー	バランスA
86	EMPEROR	ヴィシュヌ	バランスA
88	PRIESTESS	スクルド	バランスC
88	TOWER	アマツミカボシ	防御スキル
89	HIEROPHANT	インドラ	バランスB
90	JUSTICE	パラスアテナ	バランスA
94	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	バランスC
96	CHARIOT	シヴァ	大器晚成A
97	WORLD	ショクイン	防御スキル
99	DEVIL	ルシファー	ルシファー专用

最终点数增长一览

成长类型	力	体	技	速	运	魔防	魔攻
攻击スキル	27	0	0	0	0	72	0
防御スキル	0	27	0	0	0	0	72
战斗スキル	27	27	0	0	0	0	0
魔法スキル	0	0	0	0	0	72	72
技术スキル	27	0	27	0	0	0	0
辅助スキル	0	0	0	27	27	0	0
前卫スキル	0	27	0	0	27	0	0
后卫スキル	0	0	27	27	0	0	0
バランスA	13	13	0	0	0	33	33
バランスB	0	0	13	13	13	33	0
バランスC	13	0	13	13	0	0	33
早熟	7	7	7	7	7	21	12
大器晚成A	8	9	8	8	8	24	15
大器晚成B	9	9	8	8	9	27	27
ビャッコ装用	6	6	44	6	6	40	40
ゲンブ专用	54	3	3	3	3	40	40
スザク专用	8	8	8	31	8	40	40
セイリュウ专用	8	47	8	8	8	30	40
ピクシー专用	0	0	0	0	76	122	0
ルシファー专用	59	35	54	49	17	720	745

セベク篇攻略

第一章

圣エルミン学园

固定剧情，在与高见老师对话完毕后可自由行动。如果玩家想要城户玲司加入队伍，则需要完成以下7步：

在前往医院前要做的：
1.在职员室与中年男性教师对话。
2.在2F的空教室遇到玲司。
3.在2−1与男学生对话。
4.到御影町ジョイ通り的便利店与货架前玲司的母亲对话，分别选择“知っている”和“いいよ”。
5.在ジョイ通り的ジャッジメント1999与マーク面前的人对话。
6.在废工厂再次遇到玲司。
医院异界化后要做的：
7.在御影町セベクビル前第三次见到玲司。

只要完成以上7个步骤，并拒绝布朗、英理子、绫濑加入，玩家就可以在异界化的圣エルミン学园的美术室中将玲司收为同伴。

御影町

前往镇子东北角的御影综合病院。

第二章

御影综合病院

到3F的302号病房与麻希对话，固定剧情发生后进入异界化的病院。沿着2F南→3F→2F北→1F的顺序到达1F，选择“手を贷す”救助护士（如果不选就出门会导致后期角色专属的最强封神具条件−1）。与两只僵尸发生战斗后エリー一时加入队伍。



アラヤ神社

固定剧情后马克和南条一时离队，前往圣エルミン学园。

御影町

在前往废工厂的中途在地铁站见到英理子，在布朗没有加入的情况下选择“一绪に行こう”可让她加入。如果想让玲司加入，这里同样必须拒绝英理子。

圣エルミン学园

见到高见老师后英理子和雪野离队，从1F的保健室出门前往东南方向的出口，出门后与绫濑发生对话。从墙上的破洞向外，选择“そのつもりだ”后麻希和南条加入队伍。下面是一场固定战斗，角色会自动发动Persona击倒敌方。

废工厂

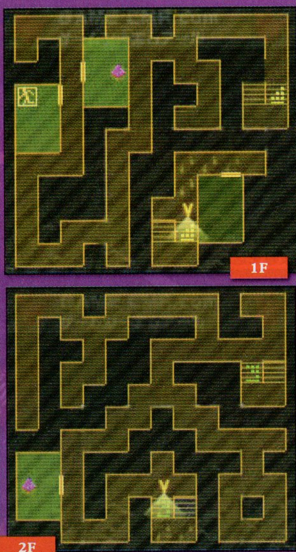
与绫濑发生剧情对话，如果玩家之前没有达成玲司加入的条件并且拒绝了布朗和英理子，绫濑会在这时强制加入；如果达成了玲司加入的条件并且拒绝了布朗和英理子，玩家可选择是否让绫濑加入，予以拒绝的话可以在异界化的圣エルミン流程完结后让玲司成为伙伴。

从右下方的楼梯走上去，调查最深处的开关后进入废工厂的地下通路。B1F需要解除地图西侧的两个机关，之后由东北角进入1F后到达セベクビル。



御影警察署

在房间右上方墙壁的钥匙箱里找到“留置场の键”，打开左下方的门，经由1F→2F→1F留置场的顺序救出马克和布朗。随后发生布朗的Persona觉醒战，战斗完毕后马克加入队伍。此时布朗会要求加入，选择“一绪に行こう”的话玲司就无法加入。



第三章

セベルビル

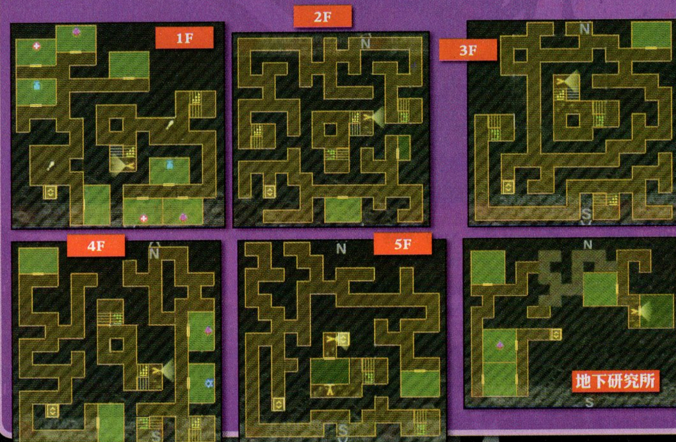
1F的西侧有记录点、回复点和道具店，尽量多与此地的恶魔交涉获得恶魔卡片，不久后就可以在天鹅绒房间生成新Persona了。从1F乘坐电梯直升5F，2～4F有一些宝箱，想收集的话就得放弃电梯。从5F东南方的楼梯下到4F，可以在楼梯口附近找到游戏中的第一个天鹅绒房间，利用之前收集到的卡片更新一下角色们的Persona。一直往下到达1F后向中央走，再一直攀援到5F，在支社长室发生BOSS战。

BOSS：超人タケダ、超人エ-ジェント×4

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
30	超人	タケダ	720	680	26	25	17	32	12	59	56	—
技能	デライト、クイッカ、地の烈风、スピンキック、ミドルショット											
相性	弱点有片手剑、两手剑、冰结、地震、技、突击											

解说： 开始神取会给予我方一次全员攻击，让南条装备拥有回复魔法的アメノウズメ，麻希装备拥有冰结魔法的ジャックフロスト会让战斗轻松不少。

打败BOSS后调查办公桌右下的机关，按下后暗门打开。进入见到尼克莱博士与神取的剧情，之后会让主人公选择按下红色按钮还是青色按钮，考虑到后期角色专属封神具的获得，这里最好选红色。



圣エルミン学园

剧情后到达异世界的圣エルミン学园，麻希暂时离队。在2F的2−5教室与阳介对话后麻希回归队伍，学园变为“圣エルミン学园？？？”。

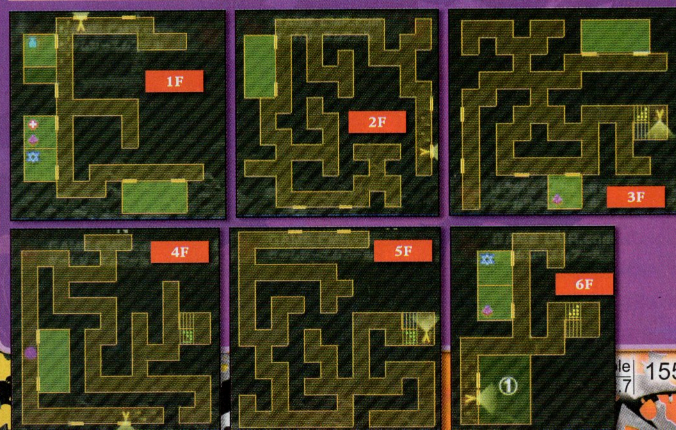
圣エルミン学园？？？

1F的西边有记录点、回复点、道具屋和天鹅绒房间，玩家可以更新一下自己的Persona。到达2F后如果前面完成了城户玲司的所有加入条件并且队伍只有四人，美术室固定战后玲司便会加入队伍。离开美术室前往1F的东侧，东侧的中庭遇到亚希后进入BOSS战。

BOSS：妖兽テッソ

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
36	妖兽	テッソ	1250	2564	32	24	25	37	17	104	75	—
技能	グライバ、マハグライ、デライト、麻痹啮み付き、メギド											
相性	弱点为片手剑、两手剑、枪、斧、电击、突击／对鞭、弓、拳、重力、核热、铳有耐性											

解说：BOSS的攻击手段丰富，我方装备对魔法防御力优秀的ファレグ、リリム等能让具有威胁的魔法攻击无效化。同时ファレグ的メディラマ也能起到很好的回复效果。攻击可利用リリム和ゴズテンノウ的毒针、ウルヴァシー的マハブーラ、ブレス的ツインスラッシュ等。



御影町·异世界西侧

前往アラヤ神社。

アラヤ神社

与菲列蒙对话后前往御影乡土资料馆。

御影乡土资料馆

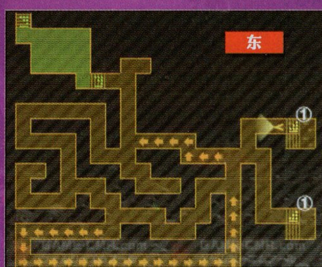
剧情后获得破魔之镜，随后前往地铁站。



TIPS 作成Personaヴィゾフニル

利用这里地图上收集到的卡片可做成Personaヴィゾフニル，速值高且拥有多种复数攻击魔法是它的优点，与我方所有角色的相性都不错。玩家可以给南条、马克这两名速度慢的角色装备该Persona，使其等级不至于和其他角色掉队。

地铁驿





在地铁中间的房间遭遇BOSS战，打完后前往地铁站的东侧，出站后到达异世界的东侧。

BOSS：邪鬼ヨグソトスJr

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
39	邪鬼	ヨグソトスJr	1150	1055	46	30	28	21	19	100	110	—

技能 ドルミナー、タルンダ、スクンダ、刚の波、散雷击

相性 冰结吸收／电击反射／重力、核热、冲击、技、片手剑弱点

解说：ファレグ和リリム依然是对付BOSS的重宝，将装备这两个Persona的角色配置在后方。其余角色装备拥有メギド的ゴズテンノウ、拥有グライ的オグン，几回合内应该就能击破该BOSS。

御影町·异世界东侧

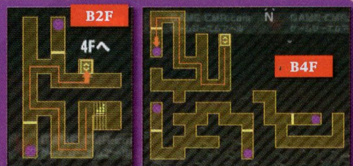
进入暗黑集市（ブラックマーケット）。

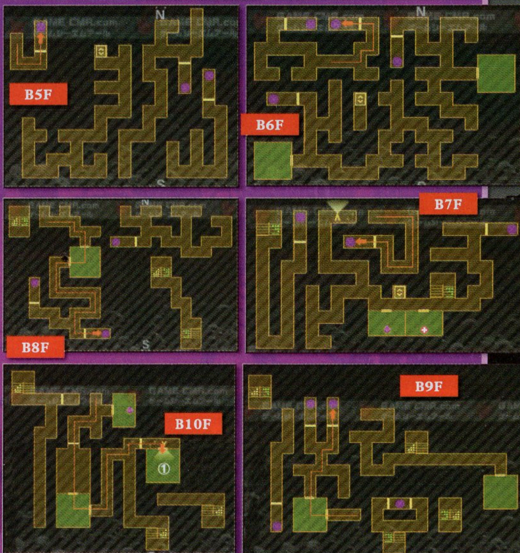
ブラックマーケット

先去装备店更新一下装备，前往酒吧发生剧情，之后从赌场对面的房间进入伽摩宫殿。

第四章

カーマ宫殿





流程较长的迷宫，先从B2F电梯前往B4F，经由B4F→B5F→B6F→B7F→B8F→B9F的落穴到达B10F。其中B6、B8、B9有多个落穴，全部选择靠近东侧的。在B10F与千里第一次对话会强制返回地面，按原路寻找到她进入BOSS战。BOSS战前需要先回答问题，建议选择“麻希の絵の方が上手い”，如果选择“クイーンの絵の方が上手い”后期的最强封神具条件-1。

选择“麻希の絵の方が上手い”时

BOSS：超人ハ-レムクイ-ン

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
40	超人	ハーレムクイーン	1240	1098	40	36	29	23	25	102	89	ルナブレード

技能 フレイラ、スクカジャ、ディア、ペトラアイズ、九十九螺旋击

相性 核热吸收／冰结弱点／技、突击、疾风、铳有效

解说：事先储备一些ディストーン来防止石化魔法。BOSS相对较弱，不过我方只有主人公和麻希两人作战，给主人公装备リリム、麻希装备ファレグ，以铳攻击BOSS。

选择“クイーンの絵の方が上手い”时

BOSS：超人ハ-レムクイ-ン

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
50	超人	ハーレムクイーン	2850	2365	46	42	35	29	31	123	98	ルナブレード

技能 フレイラ、スクカジャ、ディア、ペトラアイズ、九十九螺旋击

相性 核热吸收／冰结弱点／技、突击、疾风、铳有效

解说：我方5人全部上场，但BOSS的HP量和攻击力都会提高。弱点和技能跟第一个选项并没有区别，依然是注意防石化，以铳为主要攻击手段。ブフーラ和毒针也能对BOSS造成可观伤害。

战胜BOSS后如果玩家没有トラエスト魔法或非常口，只能延阶梯走上B7F，乘坐电梯到B2F后返回地面了。走出暗黑集市后前往北面的玛娜之城。

第五章

マナの城

剧情后出城，前往异世界西侧的迷路之森寻找入城的钥匙。

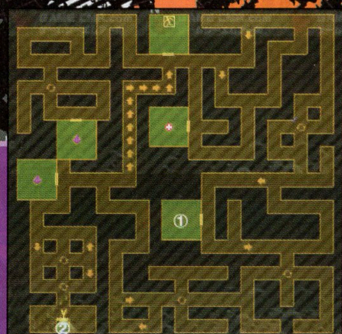
地铁驿

道路虽然跟以前一样，不过出现敌人发生变化。

御影町·异世界西侧

依然是敌人发生变更。

迷いの森



这里的敌人有所增强，我方只要拥有メギドラ和光の制裁打起来应该不会吃力。回复力较强的ハトホル，拥有メギドラ的イルルヤンカシュ是此处推荐的Persona。参见地图到达最深处，进入糖果小屋后跟麻衣（麻希幼年版）对话。麻衣会向玩家提出3个问题，只有选择“逃げるな”、“みんなのため”、“その答えを探すため”方可进入真结局，否则不但要打一场BOSS战，还会在神取战之后BAD ENDING。

选错的场合

BOSS：外道テディベア

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
48	外道	テディベア	3120	1540	48	44	30	22	27	125	136	—

技能 ドラムロールパンチ、キャンディボイス、ディア、マハラギオン

相性 火炎、核热弱点／疾风、冲击、铳有效

解说：火系魔法的攻击力较高，我方尽量避免使用有该弱点的Persona。而サティー、ジャックランタン都是不错的选择。不过为了真结局，玩家应该避免这场战斗。

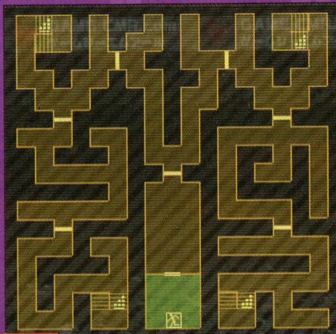
完毕后获得“半分のコンパクト”，之后再穿过地铁站返回玛娜之城。这时暗黑集市的商品发生变化，注意更新。

第六章

マナの城

调查城门旁的石台，将“半分のコンパクト”嵌入后城门打开，经由1F南→2F→3F东北角→4F→5F到达神取的居所。注意4F和5F岔路较多，一定要选择有黑暗区域的分支道路，不然即使攀登到上一层也是死路。

到达5F发生剧情后进入BOSS战。



1F

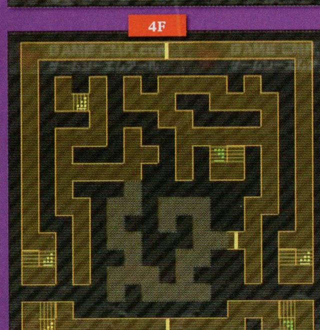
2F



3F



4F



5F



BOSS：魔神サルワ

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
55	魔神	サルワ	4125	4516	50	40	55	29	23	140	140	—

技能 マグナス、マハマグナス、マカジャマ、伍绝切羽

相性 地震吸收／火炎、冰结、疾风弱点／弓耐性

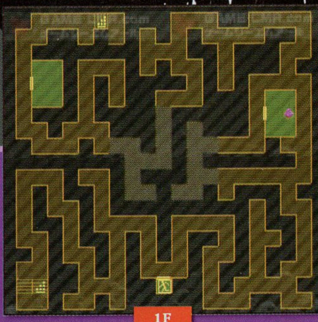
解说：除了主人公和麻希外，队伍的其他3人以1／4HP的状态出场，先用メディラマ回复满HP。BOSS的攻击力较高，可以用タルンダ削减其攻击力。装备对地震抗性较好的Persona可以比较轻松地完成战斗。为了不被他的伍绝切羽击中，可以将我方全员挪到阵型的前沿。

御影町・异世界东侧

前往南边的鬼屋。

幽灵屋敷

从1F的西北角到达2F，2F中央的阶梯上到3F后走到深处的房间，与ハリティー对话选择是否与之战斗。如果选择“ハリティーと战う”，后期获得的角色专属最强封神具条件-1，所以要尽量回避与她的战斗。



1F

3F



2F



选择“ハリティーと战う”时

BOSS：死神ハリティー

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
61	死神	ハリティー	4530	5410	55	50	55	51	40	146	144	—

技能 マハザンダイン、ジバブー、デカバー、高天烈风弹、七式炼狱破

相性 疾风吸收／弱点为火炎、冰结、地震、铳

解说：麻希不参加战斗，我方其余四人装备アズラエル、ファレグ、リリム、ブレス可以让BOSS的神经、冲击属性的攻击无效化。让四名角色两两站在阵型的左右两边可以回避BOSS的“高天烈风弹”。

选择“ハリティーと战わない”时不会发生战斗，在固定剧情后自动前往DVA・YUGA。

第七章

デヴァ・ユガ

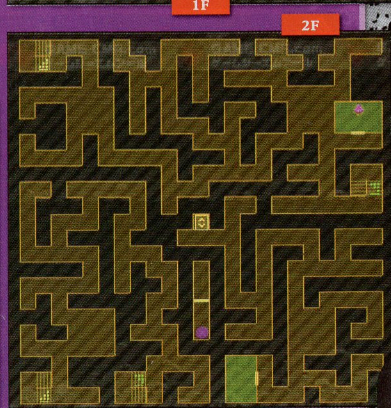
乘坐电梯到达3F后再由楼梯降到1F，之后一直攀爬另一边的阶梯可到达5F。5F东边墙壁上有机关，拉下来以后回到地图中央，扳动中央房间的机关掉落到4F，从4F走楼梯到达6F。

6F需要将地面踩出一个十字才能通过，到达6F最里面的房间与神取对话，面对提问要选择“その答えを探すため”，否则终盘获得的角色专属最强封神具条件-1。对话完毕进入BOSS二连战。

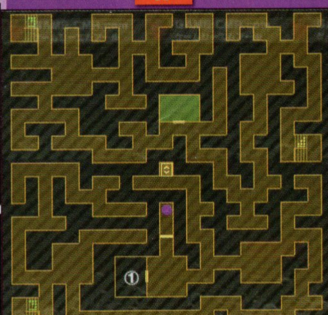


1F

2F



3F



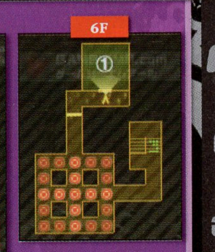
4F



5F



6F



BOSS：魔人カンドリ

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
66	魔人	カンドリ	2000	2058	60	54	61	42	22	145	137	—

技能 ジバブー、不灭の黑、デカバー、デスティカ、狼牙天诛斩、マハラギオン

相性 神经反射／降魔吸收／奇迹、铳弱点／疾风、地震、投具、技系有效／火炎、重力、片手剑、两手剑、弓矢耐性

解说：战前让我方队员按照2-0-3（从前到后）的阵型排列，该形态的神取并不难打，注意其吸收和反射的两种属性。

BOSS：魔人ゴッドカンドリ

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
76	魔人	ゴッドカンドリ	6500	2594	64	61	62	40	38	155	145	无貌の假面

技能 永远の白、光の裁き、ヘルズアイズ、落叶三段击、ディレンジボイス(复数混乱)、マハジオダイン、デスティカ

相性 奇迹吸收／疾风、冰结、电击、突击、斧耐性／火炎、重力、冲击、降魔、核热、铳、弓矢、鞭弱点

解说：被无貌神侵蚀后的神取能力有所提高，特别是落叶三段击的威力很强，我方队员HP不满时容易被秒杀，让麻希时刻用メディラマ回血。不小心被デスティカ和ヘルズアイズ秒杀后的角色要及时用反魂香复活。

战斗完毕后麻希一时离开队伍。从楼梯返回4F，由中央的落穴落到3F后到达麻希的房间，发生剧情，获得“坏れたコンパクト”和“緑のコンパクト”。能够自由活动后到房间的东侧调查闪光处发现“混沌の镜の破片”，自动进入迷路之森。

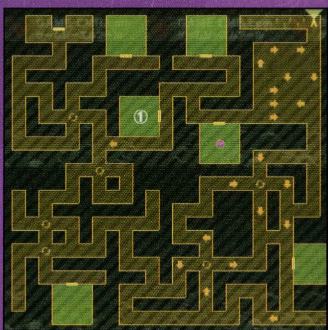
PS：如果玩家之前在糖果屋没有选对答案，这里就会进入BAD ENDING。

第八章

迷いの森 奥

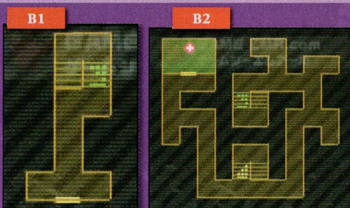
进入森林探险前可以先退到世界地图，前去商店更新一下装备。从现在起杂兵的强度大幅上升，如果感觉战斗吃力建议先练一下等级。尤其是深处的不少敌人会咒杀魔法，リリム、ブレス、ケルベロス等Persona都对咒杀完美防御。メギドラ、光の制裁依然是对付这里敌人的重宝。

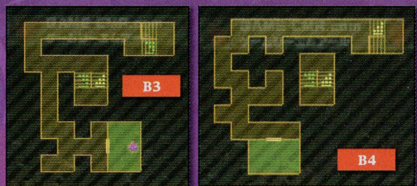
在森林的糖果屋与麻衣对话，之后由后门进入森林的最深处，与理想的麻希发生剧情，问题的答案要选择“逃げるな！”，如果选择“そうかもしれない……”的话终盘获得的角色专属最强封神具条件-1。剧情完毕后麻希加入队伍，返回糖果小屋，对话完毕后前往アラヤ神社。

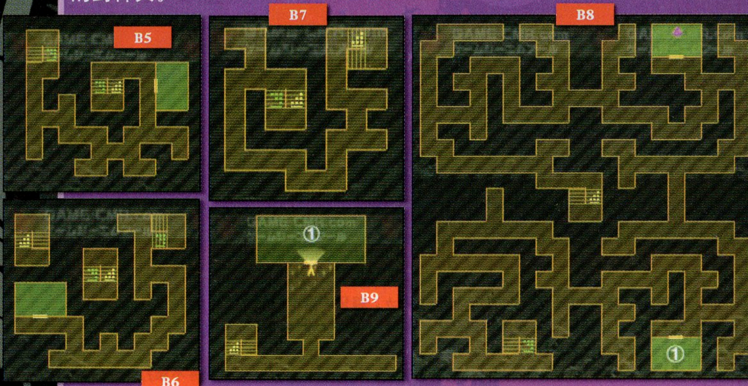


アラヤ神社

与菲列蒙对话，主人公和麻希两人进入アラヤの岩户。由于随后的敌人较强，请务必练到45级（48级以上会更安定）以上再进入。多买回复品，同时为两人装备上魔法抗性较强的Persona，如リリム。到达B8F后遇到主人公的另一个人格，他会根据玩家之前的选择赠送每个人最强Persona的封神具。







角色	封神具名称	等级	种族	Persona名
主人公	ロゼッタの石碑	62	EMPEROR	アメン・ラー
マキ	バッセ	61	PRIESTESS	ヴェルザンディ
南条くん	鼈甲ぶちの眼鏡	60	JUDGEMENT	ヤマオカ
マーク	楔の圣水	59	CHARIOT	スサノオ
ブラウン	ヴィクトリアルーン	54	JUSTICE	ティール
エリー	裁きの契约书	62	JUDGEMENT	ミカエル
アヤセ	鹿の剥制	59	MAGICIAN	フレイ
レイジ	バビロンの棺	58	DEATH	モト

封神具获得的6个条件（前文都有交待，整理如下）

场所	行动
异界化综合病院	与重伤的护士对话选择“手を贷す”
セベクビル	调查机械后选择“赤いボタンを押す”
カーマ宫殿	与ハーレム・クイーン对话的答案选择“麻希の绘の方が上手い”
幽灵屋敷	进入房间后选择“ハリティーと战わない”
デヴァ・ユガ	与神取对话的答案选择“その答えを探すため”
迷いの森（第二次）	与理想的麻希对话选择“逃げるな！”

根据满足以上的条件数获得封神具

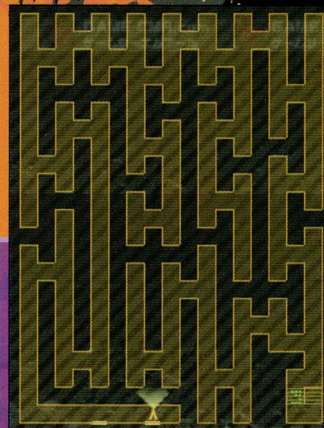
满足条件数	获得封神具
0～3	无
4	仅获得ロゼッタの石碑
5	仅获得ロゼッタの石碑、パッセ
6	全封神具获得

战斗完毕后到达B9F，与麻希的灵魂对话获得“青いコンパクト”。返回神社与同伴们合流，前往圣エルミン学园。

第九章

圣エルミン学园·异世界

前往圣エルミン学园的3F图书室，剧情过后麻希用镜子的力量开启“乐园の扉”后进入アヴィデア界。

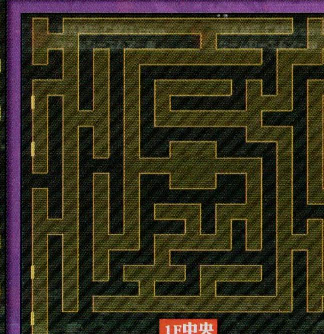


アヴィデア界

进入アヴィデア界前推荐队伍平均等级在55以上。Persona可选择作成アールマティ给主人公装备，利用灼热の石版习得“メギドラオン”，能同时兼顾进攻和回复。麻希装备アンクウ、南条装备リリム、马克装备アズラエル，剩下的一名队员可选择ヴィゾフニル。购买大量魔法反射道具マジカルガード，并且尽量提升主人公的速，用来应付最终BOSS潘多拉。最终迷宫由2F～B1F三层构造组成，请按照以下顺序前进。



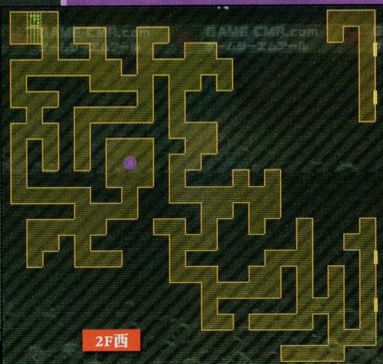


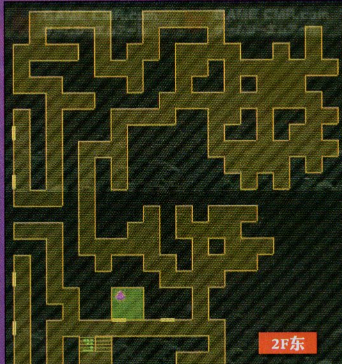


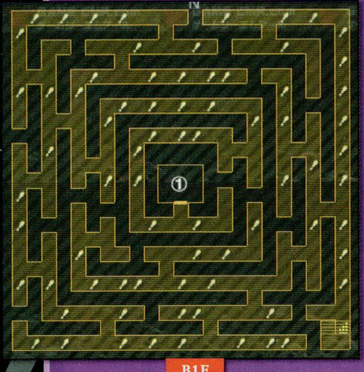
1F西：穿越东边的门到达1F中央。
1F中央：穿越东边的门到达1F东。
1F东：经由南端的阶梯到达2F东。
2F东：穿过西北部的门到达2F中央。
2F中央：经过一段黑暗区域，从西南部的门到达2F西。
2F西：从西北部的阶梯到达1F西。
1F西：穿过地图北面的门到达1F北。
1F北：经由东南角的阶梯下到B1F。
B1F：由外围逐渐向中心绕行后到达最终BOSS所在房间，该区域拥有多处伤害地形，注意用道具或魔法回避。

BOSS分为两个阶段的形态，第二阶段会在红发和蓝发间切换。

在战斗前让我方换上魔法攻击强、魔法抗性高的Persona。







2F中央

BOSS第一阶段：魔神パンドラ											
LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防
85	魔神	パンドラ	5826	2898	55	58	69	48	52	160	197
技能	ブフダイン、ペトラマ、タルカジャ、ラクカジャ、デビルアイズ、パライズブリックル										
相性	斧、铳弱点										

解说：将装备了リリム的队员和麻希设定在第一排，其余队员在保持铳的射程的前提下尽量靠后。装备威力高或连射数高的枪能给BOSS造成可观伤害，由于BOSS会不断提升自己的状态，推荐以デカジャ打消她的攻防加成，同时以タルカジャ提高我方攻击力后进行战斗。

BOSS第二阶段：魔神パンドラ											
LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防
99	魔神	パンドラ(红发)	15000(共有)	9999	99	45	81	52	42	223	170
技能	マハブフダイン、マリンカリン、デカバー、デサンガ、羽ばたき、バタフライストーム										
相性	冰结反射／火炎、电击、疾风、地震、核热、重力吸收／武器、铳、技、突击、奇迹弱点／降魔耐性										
LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防
99	魔神	パンドラ(青发)	15000(共有)	9999	60	99	65	74	36	166	200
技能	タルンダ、ラクカジャ、デカジャ、ディアラマ、叹きのシンフォニー、オールガード										
相性	火炎、地震、电击、核热、重力、降魔弱点／疾风、奇迹、武器、铳耐性										

解说：潘多拉会在红发和青发两种形态间切换，注意这两种形态对攻击的属性耐性是不一样的。潘多拉一回合行动两次，其中以红发为主要攻击形态，该属性吸收大部分魔法，且魔法攻击强，“パタフライストーム”会在攻击我方的同时造成状态异常。玩家可以一边用タルカジャ提升我方攻击力施以物理攻击，另一方面用マジカルガード或魔法マカラカーン来反射BOSS的魔法。当BOSS头发变成青色时就放心用魔法攻击吧。

TIPS 极限打法：一回合击破潘多拉

我们可以做到一回合以内瞬杀掉潘多拉，游戏中的三点系统保证了该战术的实施：一、反射回去的魔法无视无效、吸收、反射等相性；二、反射回去的魔法所造成的伤害与反射方的魔防呈反比；三、反射倍率道具使用效果可以叠加。



举例解释一下第二条，我方某Persona魔防值较低，来自敌方的魔法攻击造成的伤害必然越大，如果这时将该魔法反射回去，敌方承受的反射伤害等同于“如果该魔法命中我方造成的伤害”×反射倍率。好了，了解到这一点，我们就可以利用最弱的ピクシー来秒杀潘多拉。

1. 将全员的“速”用AGLインセンス加到99，保证我方全员能优先于潘多拉行动。AGLインセンス可练Persona交换，也可参见前文的宝石交换表用宝石交换。
2. 给我方装备上魔防最低的Persona。
3. 准备一定数量的マジカルガード。

战斗开始后，全员使用マジカルガード，这样每使用一次マジカルガード，我方的反射倍率就会提高一个阶段，等待潘多拉的攻击，利用反射伤害能在一回合内将潘多拉消灭。

ENDING

雪の女王篇攻略



雪の降りしきるある冬の日。
広場でソリ遊びをしていたカイの前に
白い大きなソリが現れました。

异于本篇“セベク”的另一条支线，无须二周目可直接进入，由于难度较高，建议玩家在打穿赛贝克篇，熟悉系统以后再来挑战。另外，在该条支线中，园村麻希（マキ）、稻叶正男（マーク）和城户玲司（レイジ）是绝对无法加入的，而黛雪野（ゆきの）、绫濑优香（アヤセ）和主人公三人为固定队员，其余的两名队员要在南条圭（南条）、上杉秀彦（ブラウン）和桐岛英理子（エリー）中三选二。只有严格按照以下步骤才能进入“雪之女王”篇：

1. 剧情发展到病院异界化后，前往アラヤ神社见到麻希的母亲，返回圣エルミン学园。
2. 在学园的2–4教室与女生对话。
3. 在3F图书室与黑瓜勉对话。
4. 经由1F的安全出口到达体育馆，在演剧部与女学生对话。
5. 返回学园主楼，在生徒会与学生会长对话。
6. 到校长室与大石校长对话。
7. 前往体育馆，进入中央会场的右上角仓库。
8. 返回学园主楼，发生剧情后自动进入“雪之女王”。

镜之碎片的收集

收集8枚以上的镜之碎片才能进入真结局，所有碎片的获得方法如下：

地图	层数	场所	枚数	行动
ヒュプノスの塔	3F	部屋2	1	唤醒ただしくん或たまきちゃん
	3F	部屋3	1	唤醒校长或ハンニャ
	8F	ヒュプノスの间	1	打倒ヒュプノス
ネメシスの塔	1F	部屋4	1	从设置物获得
	8F	ネメシスの间	1	打倒ネメシス
タナトスの塔	タルタロス	部屋4	1	从设置物获得
	タルタロス	部屋6	1	从设置物获得
	タルタロス	部屋7	1	从设置物获得
	タルタロス	部屋8	1	从矢部真理子处花5000购买
	6F	部屋11	1	从左边的设置物获得
	7F	タナトスの间	1	打倒タナトス
冰の城	1F	食堂	2	在ネメシスの塔的部屋4没有获得碎片的情况下，与トロ对话后获得

攻略顺序决定BOSS和アンブロシア取得数的变化

三个塔的攻略顺序并不固定，难度上按照ヒュプノス→ネメシス→タナトス的顺序逐渐递增，如果玩家想让队伍全员获得对应的最强封神具，就要先攻略难度最高的タナトス塔，将获得的アンブロシア与冰の城3F的雪人等人交换。另外，攻略三座塔的顺序以及在塔内采取的行动会导致BOSS发生变化，各塔BOSS的资料参见对应的迷宫攻略。详细参见如下：



ヒュプノスの塔

攻略顺序	出现BOSS	アンブロシア获得数
第一	（A）ヒュプノス（BOSS1）／（B）ヒュプノス（BOSS3）	0
第二	（A）ヒュプノス（BOSS1）／（B）ヒュプノス（BOSS3）	ネメシス后是0，タナトス后是1
第三	（A）ヒュプノス（BOSS2）／（B）ヒュプノス（BOSS4）	1

（A）为进入部屋4的情况，（B）为没有进部屋4的情况

ネメシスの塔

攻略顺序	出现BOSS	アンブロシア获得数
第一	（A）ネメシス（BOSS1）／（B）ネメシス（BOSS3）／（C）ネメシス（BOSS5）／（D）ネメシス（BOSS3）／（E）ネメシス（BOSS3）／（F）ネメシス（BOSS5）	2
第二	（A）ネメシス（BOSS1）／（B）ネメシス（BOSS3）／（C）ネメシス（BOSS5）／（D）ネメシス（BOSS3）／（E）ネメシス（BOSS3）／（F）ネメシス（BOSS5）	1
第三	（A）ネメシス（BOSS2）／（B）ネメシス（BOSS4）／（C）ネメシス（BOSS6）／（D）ネメシス（BOSS4）／（E）ネメシス（BOSS4）／（F）ネメシス（BOSS6）	1

（A）为没有获得镜之碎片时进入5F的ネメシス间1战斗，（B）为没有获得镜之碎片时进入6F的ネメシス间2战斗，（C）为没有获得镜之碎片时进入8F的ネメシス间3战斗，（D）为获得镜之碎片时进入5F的ネメシス间1战斗，（E）为获得镜之碎片时进入6F的ネメシス间2战斗，（F）为获得镜之碎片时进入8F的ネメシス间3战斗。

タナトスの塔

攻略顺序	出现BOSS	アンブロシア获得数
第一	タナトス（BOSS1）タナトス目玉（BOSS1）	3
第二	タナトス（BOSS1）タナトス目玉（BOSS1）	ヒュプノス塔后是2，ネメシス塔后是1
第三	タナトス（BOSS2）タナトス目玉（BOSS2）	1

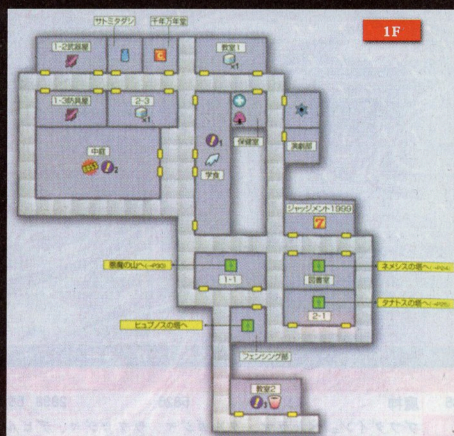
冰の城 1F

中庭剧情完毕后ゆきの和アヤセ加入队伍，接着可前往保健室或图书室，迎接队伍的第四名队员。

保健室的情况：与南条对话可让其加入队伍，可以拒绝。

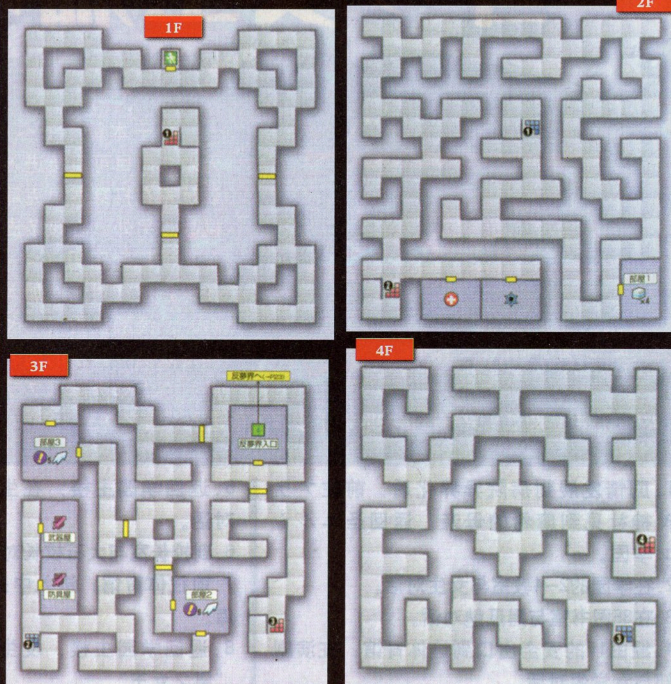
图书室的情况：与エリー对话可让其加入，可以拒绝。

当南条或エリー至少有一人加入后，前往食堂发生固定战斗，战斗结束后，如果我方队伍只有4人（即南条和エリー没有同时加入的情况下），ブラウン加入队伍，下面可前往ヒュプノス、ネメシス、タナトス三座塔，也可以前往非主线迷宫的恶魔の山。



ヒュプノス塔

从冰の城1F的フェンシング部室前往ヒュプノス塔，一路往上攀援到达塔顶与睡神修普诺斯战斗。该BOSS没有明显弱点，对火炎、疾风、电击、冲击4种属性均完全吸收，对铳的耐性很高。





反梦界

在该塔的3F可进入反梦界，该地虽然不是必要进入的场所，但是由于能收集到镜子的碎片（关系到最强装备的获得），建议玩家攻略。反梦界共有4个房间，玩家能分别在东、南、东北、西北这4个方向的小屋中找到睡熟的夏美先生、大石校长、反谷教头、ただしくん，たまきちゃん和广濑久美。将他们全部唤醒并且在3F找到所有人，可以获得两个镜子碎片。此外，玩家是否唤醒广濑久美以及攻略该塔的顺序会影响到BOSS的强度：唤醒广濑要比不唤醒时强；如果先攻略了另外两作塔再攻略此塔，BOSS也会更强。具体为ヒュプノス（BOSS1）的HP为914，ヒュプノス（BOSS2）的HP为1230，ヒュプノス（BOSS3）的HP为1140，ヒュプノス（BOSS4）的HP为1440。

战斗胜利后获得镜子的碎片和アンブロシア。

ネメシス塔

从冰の城1F的图书馆前往ネメシス塔，在1F的小房间遭遇松平美智子，发生剧情。前往3F的小房间，从小房间北边的门出去到达4F，有一处回复之泉，回复一下体力和HP后继续向上。该塔没有时间限制，但是根据玩家在塔内逗留的时间，BOSS的出现地点和强度会发生变化。具体为：

タナトスの塔

BOSS强度低，出现位置为5F的ネメシス间1。

20分钟<时间<60分钟时

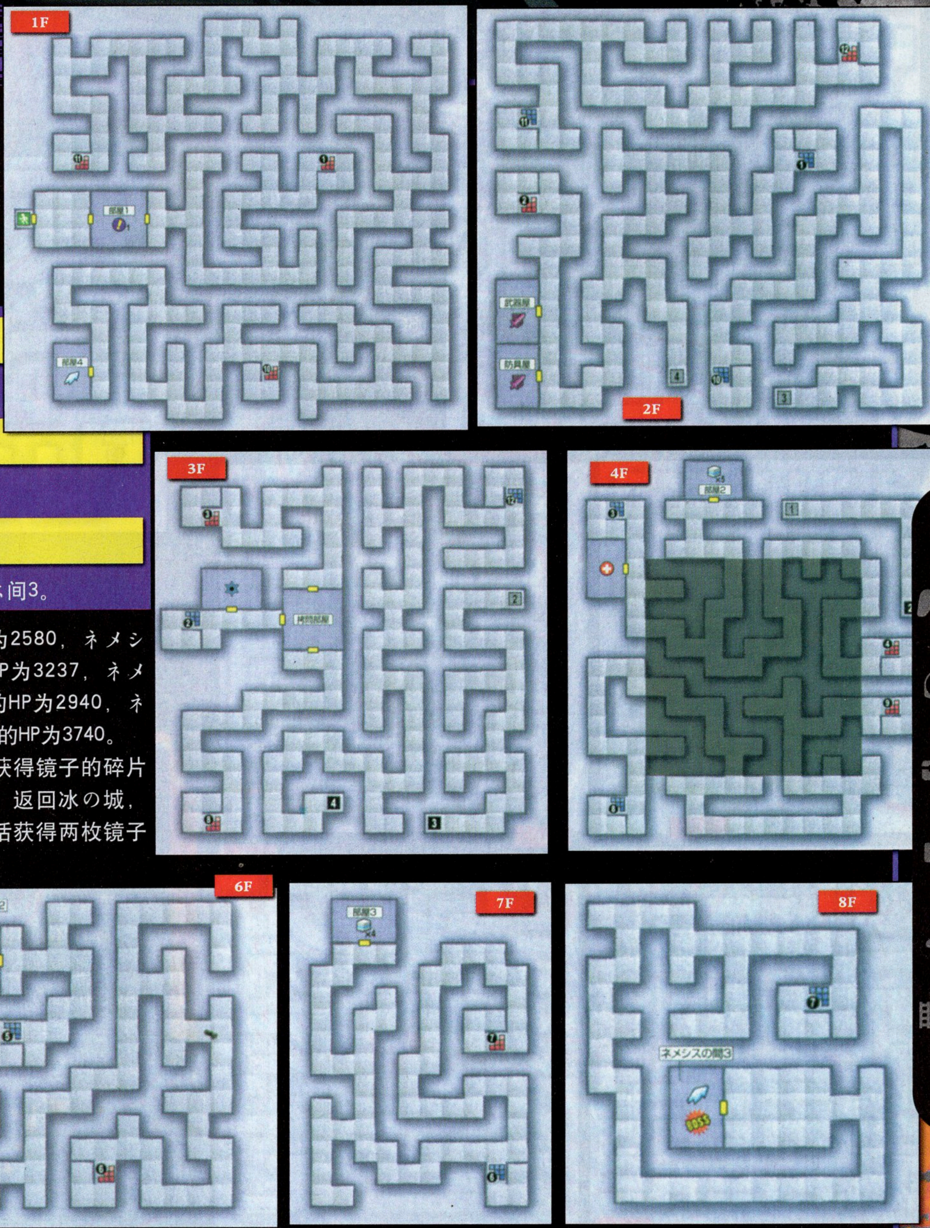
BOSS强度中，出现位置为6Fネメシス间2。

时间>60分钟时

BOSS强度高，出现位置为8F美智子的房间ネメシス间3。

另外，和ヒュプノス一样，如果玩家将该塔放在第三次攻略顺序上，BOSS的强度也会增高。该BOSS吸收冲击，反射电击，用火炎、冰结、疾风和地震属性的魔法能造成明显伤害。ネメシス（BOSS1）的HP为2230，ネメシス（BOSS2）的HP为2730，ネメシス（BOSS3）的HP为2580，ネメシス（BOSS4）的HP为3237，ネメシス（BOSS5）的HP为2940，ネメシス（BOSS6）的HP为3740。

战斗胜利后获得镜子的碎片和アンブロシア，返回冰の城，在食堂与トロ对话获得两枚镜子碎片。



タナトス塔

从图书室背面的教室进入タナトス塔。在1F的小房间与山本百合子发生剧情后，熄灭门左右两边的任意一根蜡烛。熄灭左边的蜡烛主人公的Persona被暂时封印，熄灭右边的ゆきの的Persona会暂时封印。注意，在该塔中角色一旦死亡，Persona能力就会被封印。该塔的关键就是要保证角色们的存活。

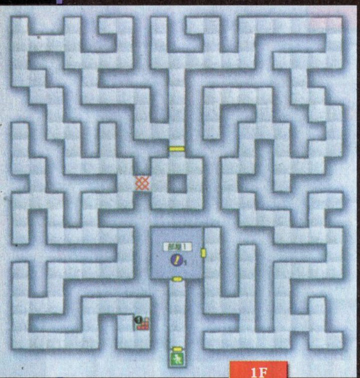
从2F进入タルタロス后解开Persona的封印，这里可以获得3个镜子碎片，并且可以在东北部的房间内花5000日元从真理子处购入1个碎片。

到达6F后在小房间内发生剧情，之后可选择左右两个宝箱的其一，选择左边获得镜子碎片，选择右边アヤセ的Persona会被封印，这里一定要选择左边的宝箱。到达7F与BOSSタナトス战斗。

该BOSS弱点不少，核热、火炎、技、突击、铳都是其弱点，但6个辅助的杂兵却很让人头疼。这6个杂兵分为两种相性，第一种相性是吸收电击、核热、冲击、重力，弱点为火炎、冰结、疾风、地震，第二种相性却跟第一种截然相反，也就是说玩家要么以这八种属性以外的属性攻击，要么避免全体魔法，逐个击破。タナトス第一形态被打倒后会变成眼球形态，不过实力反而比之前的弱，不用担心，火炎属性依然可造成明显伤害。タナトス（BOSS1）的HP为2850，タナトス（BOSS2）的HP为4500且各项数值比タナトス（BOSS1）高10点；タナトス目玉（BOSS1）的HP为999，タナトス目玉（BOSS2）的HP为999，但各项数值均比タナトス目玉（BOSS1）要高2点。

战斗胜利后获得镜子的碎片和アンブロシア。


タルタロス


1F


2F


3F


4F

率先攻略タナトス塔心得

由于三座塔的攻略顺序影响最终获得的最强封神具数量，想要最后让队伍全员获得最强封神具就必须率先攻略タナトス塔。该塔的难度很高，杂兵都在30级以上，想要安全过关就必须在进入雪之女王篇前先在御影町内做好准备工作。

入塔前：

1.准备至少50万的资金，以备塔内购买装备。装备的品质不随攻略顺序发生变化，因此玩家可最先购买到优秀的装备。

2.在南条和马克离队前（进入アラヤ神社前）尽量多地收集恶魔卡片，可有针对性地收集リリム、アメノウズメ、ゴズテンノウ、ファレグ、ウルヴァシー、ジャックランタン（继承ムド）等Persona的素材。如果玩家能在赌场买到让Persona习得メギドラオン的“灼热の石版”，也可以省去合成ゴズテンノウ的功夫。

3.让主人公的角色等级和Persona等级升到20以上，在“速”和“运”上集中加点。

入塔后

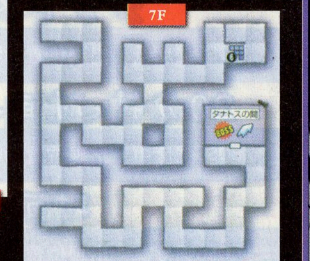
4.避免与魔法免疫的恶魔交战，遇到龙王、邪龙、尸鬼等种族时，用メギドラオン一举消灭。学会ムド后可以与天使交战。

5.进入タルタロス前先到3F购买装备，整备完毕后进入タルタロス，在能够取回Persona的房间前反复练级到40级左右。

6.与タナトス交战时不要装备神圣属性的Persona，另外备足反魂香复活被咒杀死掉的同伴。


5F


6F


7F

冰の城 1F

三座塔全部打穿后（打穿一遍后的塔无法再回去挑战）回到冰の城的中庭，这时根据玩家前面收集到镜子碎片，BOSS战的对象会发生变化。

碎片不足8枚时

与业魔レディースノー交战，该BOSS吸收冰结属性，并且会像潘多拉一样每回合行动两次，建议选择对冰结抗性较好的Persona作战。战斗胜利后进入BAD ENDING

碎片超过8枚（含8枚）时

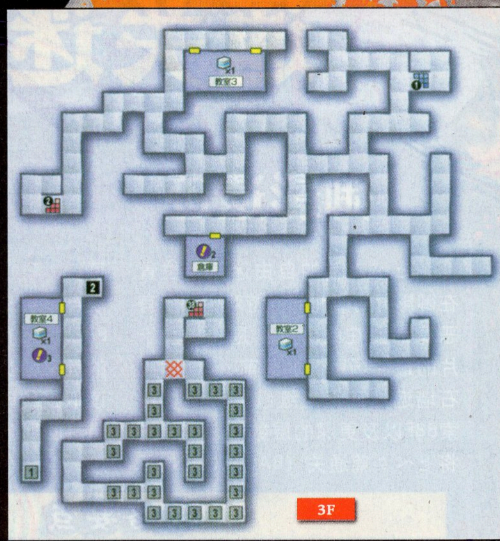
与业魔レディーマスカレード交战，该BOSS吸收冰结和重力属性，并且会高威力的全体攻击魔法，我方务必要有全体中回复以上的回复魔法，并用辅助魔法提高我方魔法攻击力和防御力。打完该BOSS后进入真ENDING路线。

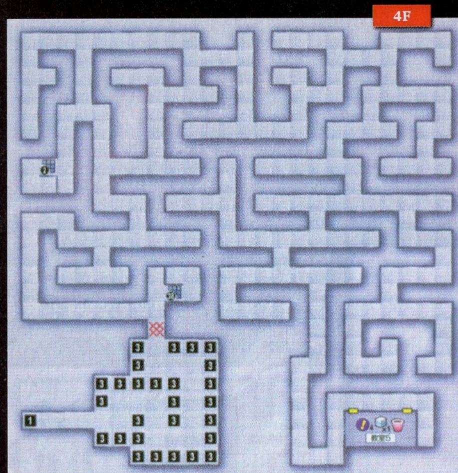
冰の城 2～11F

如果玩家持有的碎片达到了最多的12枚，拼成的恶魔之镜就可以变为最强防具シュピーゲルシールド。触摸光球后来到2F，之后沿阶梯一直向上，在3F调查体育馆女学生面前的一个格子，然后调查鞍马的右边，获得剩余的シュピーゲル装备。从4F的落穴掉落到3F，与雪人等人交谈获得最强封神具。

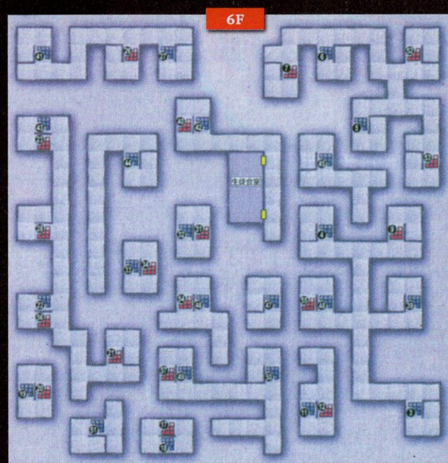
在4F的教室对雪人的提问回答“はい”，进入5F。从5F向上，到8F时发生与夜之女王对话的剧情后到达9F，11F时与BOSSアシュラじょおう战斗。该BOSS与潘多拉相似，我方主要以物理攻击配合提升攻击力的タルカジャ战斗。她的相性会根据面孔颜色变化，黑色时的弱点为技、突击、通常物理；绿色时弱点为奇迹；黄色时弱所有精灵魔法和铳，但奇迹无效。

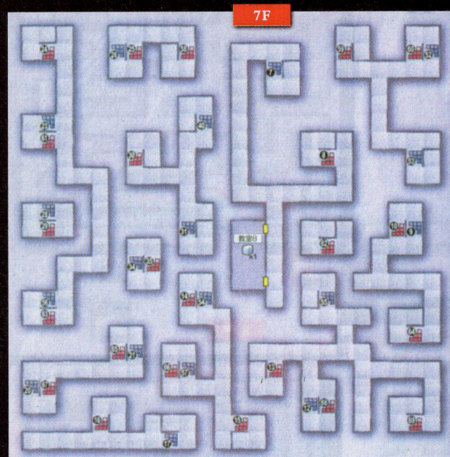






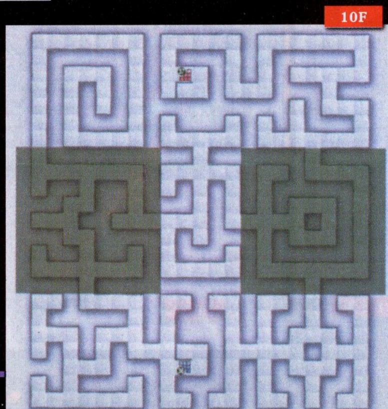


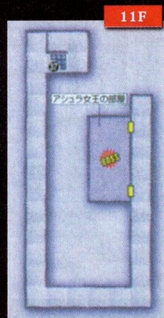














ENDING

通关迷宫

御影遗迹

セベク篇的自由迷宫，位置在御影町的西北部，游戏中的所有恶魔都会在此出没，是收集全卡片的最佳场所。通关前，B8F时被石墙遮挡而无法继续前进。要探索B8F以及更深的层数，必须首先将セベク篇通关（BAD ENDING不可），耐心看完Staff表后游戏会自动存储系统资料，以后就可以探索B8F以下的遗迹了。不愿意二周目的玩家可以在系统资料保存完毕后读取最终BOSS前的存档，用移动道具回到迷宫的出口，前往御影遗迹。

攻略要点

B10F的提问

在B10F通过5面石墙时要求玩家选择正确的岔路，选错的情况下会掉进落穴，玩家必须重头爬阶梯。不管问题如何变化，岔路的选择都固定为"右、左、右、左、中"。

B11F的伤害地域

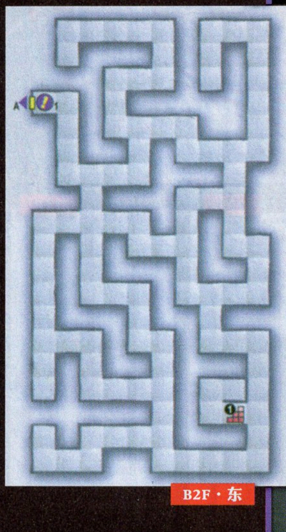
到达B11F要按照门上的提示通过各个区域，否则会受到伤害，只要使用コアシールド或リフトマ就可以无视伤害区域。如果玩家不想使用免除伤害的道具或魔法，按下如下走法可穿过6个区域：

1：东3、南2、西1、南1
2：南1、西1、南2、东3
3：北1、东2、北2、西1、北1、西1、北1
4：北1、西1、北2、东1、北1、东2、南1、东1
5：东1、北1、东2、北1、东2、南2、西1、南2、西2、南1
6：南1、西2、南2、东3、南2、西1、南1

B12F的BOSS战

进入B12F的7个小房间中都会发生BOSS战，事先把周围六个房间全部打完后方能进入中央的房间。如果玩家没有把中央房间的BOSS打倒就离开迷宫，那么下回进入时需要重打所有房间的BOSS，利用这一点，不喜欢机械式练级的玩家可以故意反复出入迷宫，用最短路线下到B12F。为保险起见，每出塔一次，玩家都顺便去购买99个マジカルガード以应对BOSS战。





各房间攻略

南

リリム和サキュバス均100%吸收精灵和物理魔法，不过HP量低，弱点为物理攻击，优先用物理攻击将她们击破，最后对付业魔オブスィーン。

西南

同样不算难对付，魔攻强力的Persona可轻松攻略此处。オセロット反射火炎属性，以全体范围的电击、核热、冲击和重力属性的魔法均可对它和グリード造成可观的伤害。

西北

依然以魔法为中心，ギリメカラ反射物理攻击，本战可完全放弃物理攻击。和西南角房间的BOSS一样，电击、核热、冲击和重力4种属性都能较快地解决战斗。

北

比较难打的一个房间，建议将该房间留到最后挑战。アラガンス的4种全体攻击魔法会对我方造成巨大的伤害，魔防不高的角色有被秒杀的危险，玩家可装备魔法无效或反射的Persona前来挑战。让主人公将速升到90以上使用マジカルガード反射战术也是不错的方法。

东北

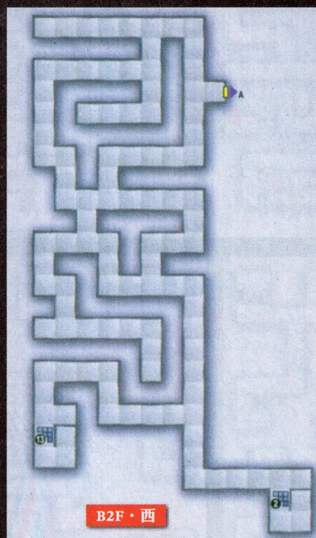
难度较高的房间，レイジネス的マハムド威胁很大，我方Persona避免神圣属性。由于ペイモン反射精灵和物理魔法，本战建议放弃全体魔法，优先用单体魔法将レイジネス击破。在击破レイジネス前，如果我方抗性不高，可让速度最快的角色每回合抢先使用マジカルガード。

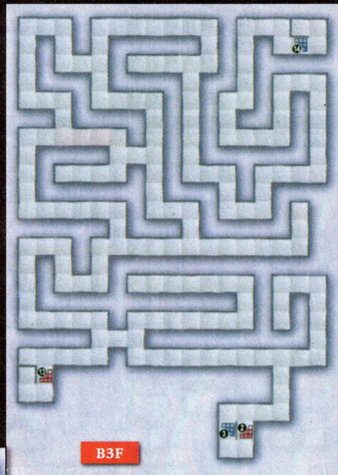
东南

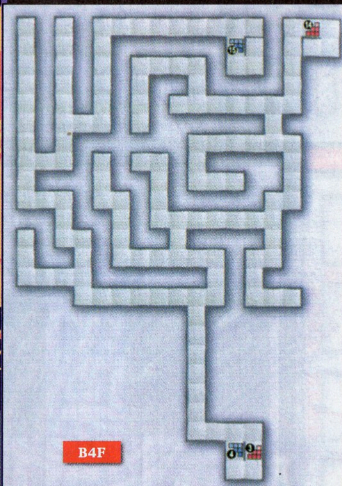
难度不高，全体范围的火系魔法能同时对ジェラシー和くちさけ造成可观伤害，ハンニャ的弱点是咒杀和降魔。

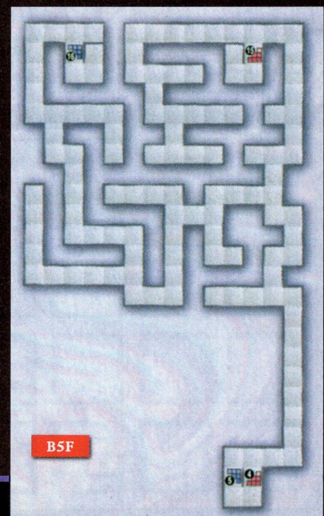
中

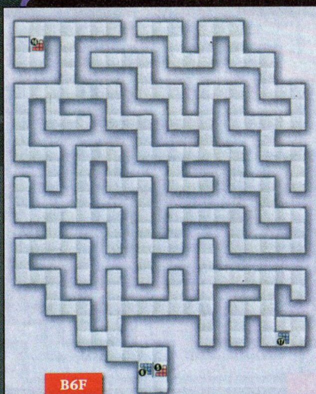
没有太多技巧的纯消耗战，テッソ弱点为电击和突击，テディベア弱点为火炎和核热，玩家可以一边提高我方全体防御力，一边用攻击魔法还击。テディベア拥有全体魔法攻击，但速度较慢，让南条装备ヤマオカ后每回合反射可确保安全。

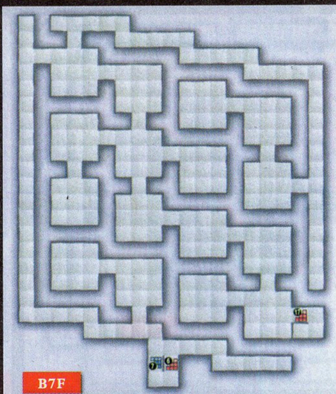


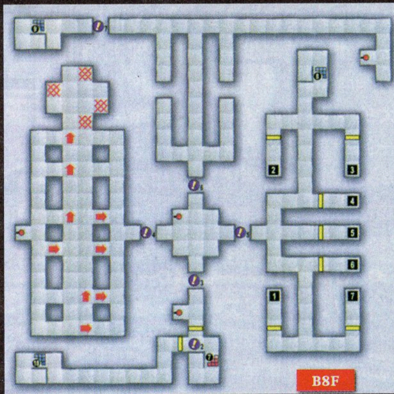


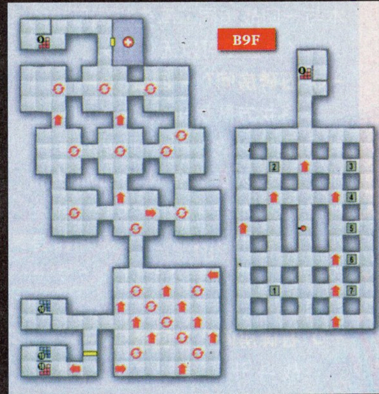


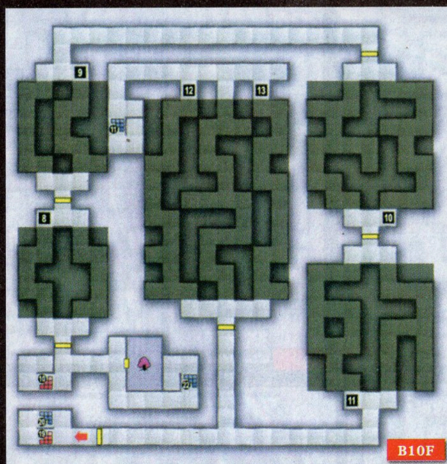




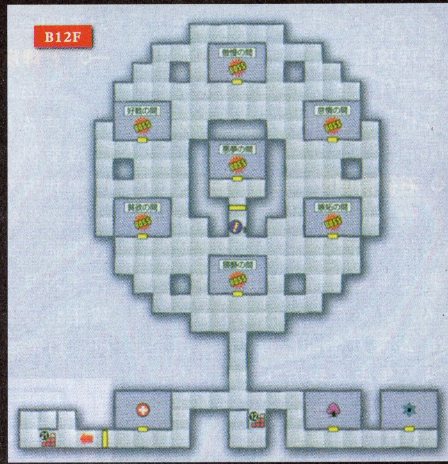












悪魔の山

雪の女王篇的自由迷宫，和御影遗迹一样，非BAD ENDING通关后等系统记录存储完毕后可攀援到8F以上。

攻略要点

与御影遗迹不同，这里在道路上没有多少机关，完全的连锁BOSS战，调查所有房间的石碑所遇到的敌人都是等级99的杂兵恶魔，比普通杂兵的强度要高上很多。

石碑房间1 一回战

敌方为ニスロス和ウコバク，前者以咒杀主攻，后者使用神经属性的魔法，我方可选择リリム、アンクウ、サキュバス、ケルベロス的Persona战斗。精灵魔法和物理魔法基本上对敌方无法造成伤害，建议使用天惊地爆断等物理攻击快速解决对手。

石碑房间1 二回战

敌方是ベリス和アラストール，这也是有许多咒杀魔法的两个BOSS。为了回避每回合扣除我方HP的バイエイハ，建议将我方队员分别陈列在队伍的最前和最后两排。物理和铳攻击是对付BOSS的主要手段。

石碑房间2 一回战

与5个ドッペルゲンガー战斗，后排的敌人会使用集雷击，我方要做好防电准备，比如アールマティ、トール、タケミカズチ都是推荐的Persona。

石碑房间2 二回战

与5个シャドウ战斗，使用的技能为冲击和拳属性。アールマティ虽然防冲击但比较惧怕拳属性，请最好回复工作。

石碑房间3 一回战

敌方前列有3个キューピッド，后排为1个エンジェル。キューピッド的ブフダイン和マリンカリン都比较棘手，所以事先要准备好冰结、神经耐性的Persona，如ファレグ、アズラエル、アンクウ、サキュバス、アールマティ等。如果选择了ファレグ请务必放在前列，以回避弓属性攻击。

石碑房间3 二回战

前列3个エンジェル，后排1个ソロネ的阵容。与一回战不同，这次扣除我方HP的主要威胁是ソロネ的マハコウハ，战斗开始后立刻将我方Persona切换为破魔耐性。タケミカズチ、トール、ビャッコ、アヌビス、テンセンニャンニャン都是不错的选择。物理和铳技能都能对敌方造成较为可观的伤害。

石碑房间4 一回战

5个オセロット的敌方阵容，主要攻击手段是咒杀和火炎，リリム、アンクウ、ケルベロス等老面孔依然能在本战活跃。用メギドラオン或铳均能对BOSS造成可观伤害。

石碑房间4 二回战

前列3个カトブレパス，后方是ブラックウィドウ和マルファス。这3种敌人会使用各种属性的技能，较有威胁的是神经、咒杀、火炎和疾风。为了对策ブラックウィドウ的暗波双飞爪，可以安排将我方队员分别列于阵型的左右两侧，空出中间。

石碑房间5 一回战

ヴェータラ和ブルシキ的组合，HP较多。我方处于后列的队员会受到集雷击的攻击，要事先准备好耐电击的Persona。前列队员装备拥有强力物理攻击的Persona主攻。

石碑房间5 二回战

ガネーシャ和ギリメカラ的双恶魔组合，HP比起之前再度提高。ギリメカラ惯常反射一切物理和铳攻击，以精灵魔法或物理魔法都可以造成可观的输出。敌方的攻击主要是神经、咒杀、疾风和冰结，リリム、アンクウ、ケルベロス都是推荐的Persona。

石碑房间6 一回战

アエロー、ケライノー和オキュペテー的妖鸟组合，均使用精灵魔法主攻。考虑到接下来的二回战，我方最好有不错的物理魔法耐性，アールマティ、リリム、ファレグ、アンクウ、バルバトス都是不错的选择。我方的阵型可以“左2右3”，这样敌方会因为射程原因只能使用魔法了。

石碑房间6 二回战

这次是アレクト、ティシポネ-和メガイラ的凶鸟组合，战术基

本与一回战相同。率先打倒后排的メガイラ甚至可以无伤过关。

石碑房间7 一回战

将我方队员排成L字阵型，让装备了アンクウ的雪野站在第一排，其余队员装备让精灵魔法和神经魔法无效化的Persona。敌セルケト会用タルカジャ提升自身攻击力，我方要及时以デカジャ打消。

石碑房间7 二回战

战斗开始后让雪野切换成精灵魔法和物理魔法都无效的ファレグ或アズラエル，这样敌方的物理攻击就完全失去了威胁。其余同伴装备リリム、サキュバス等精灵魔法和物理魔法无效的Persona。

石碑房间8 一回战

敌方的クロウ・クルーワッハ以降魔和咒杀主攻，クエレブレ则使用突击属性技能，サキュバス、アンクウ、バルバトス、リリム等万金油Persona依旧是首选。集中将我方队员配置在左侧，以废除クエレブレ的攻击能力，让其只会反复使用水の壁。我方用除了冰结以外的精灵魔法和物理魔法主攻即可。

石碑房间8 二回战

和一回战不同，这次敌方的主要攻击手段是奇迹属性和神经属性，我方Persona要立刻变为タケミカヅチ、トール、アズラエル等让奇迹魔法无效化。和一回战相同，我方全员要集中在左侧，位于ウロボロス正面的队员集中防御，其余四人攻击。精灵魔法和物理魔法都能对敌人造成不错的伤害，SP用完后换铳攻击即可。

石碑房间9 一回战

敌方是一个バルバトス和一个ドミニオン，前者以咒杀主攻，后者则拥有祝福、天启、火炎等多彩的攻击手段，特别要注意的是ドミニオン的热核属性攻击メギドラ，攻击我方全体且伤害值高，如果我方不装备吸收或无效化的Persona基本上会被一击秒杀，リリム、サキュバス、バルバトス是不错的选择。攻击方面，我方以物理和铳为主，精灵魔法和物理魔法会被反射，严禁使用！

石碑房间9 二回战

ケルブ和アドラメルク是这次的对手，比一回战更为棘手。这次我方依旧研究使用各种魔法，以物理和铳主攻。敌方的魔法种类多样，没有能够全部免疫的Persona，还是重点对策伤害巨大的メギドラオン和暗の审判。一回战使用过的サキュバス和バルバトス依然是主力，如果玩家做出了全属性耐性的FOOL属性Persona那也能在本战派上用场。

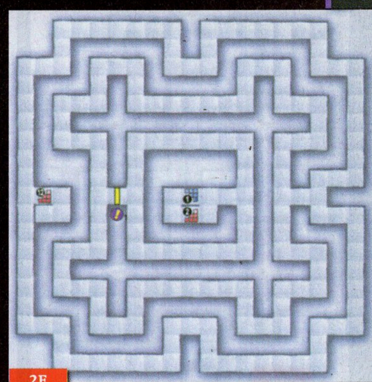
石碑房间10 一回战

敌方为3个ジャックランタン，比起房间8和房间9的BOSS来说还要稍微简单一点。攻击手段大部分是火炎魔法，我方用火炎对策的Persona即可。

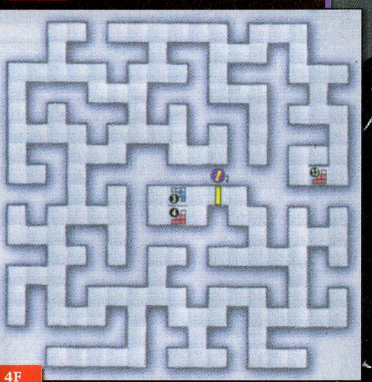
石碑房间10 二回战

最后的两个BOSS是ジャックフロスト，和ジャックランタン战类似，由于攻击方式单一，只要我方对策了冰结魔法就能让战斗较为轻松地进行。BOSS的耐性很强，即使是メギドラオン也无法对其造成高伤害，另外普通攻击也较有威胁，注意回复我方HP。打倒本战后获得雪之勋章。





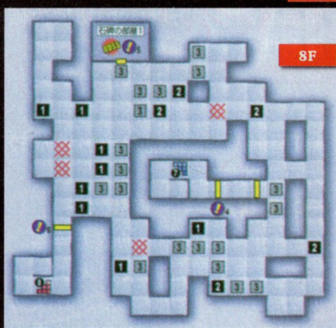


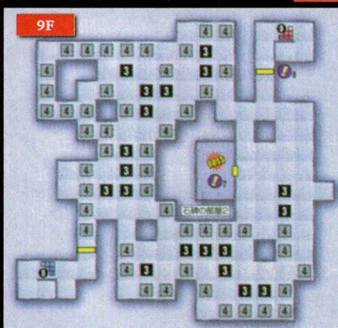


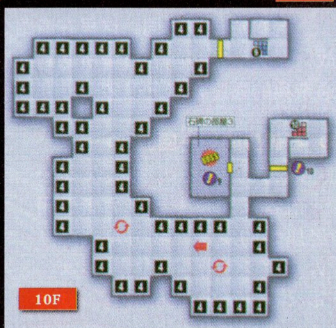




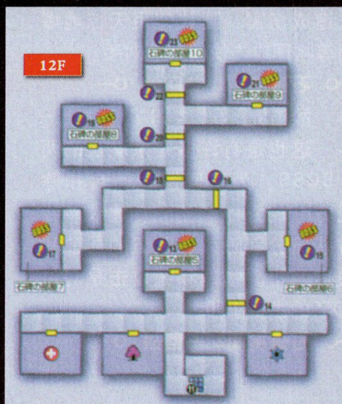


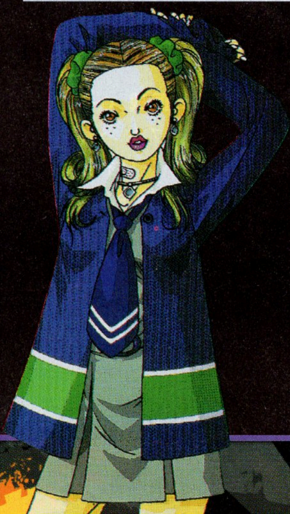














Elminage II 双生の女神と運命の大地

《冬宫》的风格非常类似于元祖RPG《巫术》，游戏内容极其丰富，玩法自由多变，在掌机中能有如此素质的作品实不多见。虽然本作难度比较高，但完善的职业、装备和技能系统给玩家带来了很大的发挥空间，挑战高难度迷宫正好是对自己实力的检验。游戏在迷宫冒险方式以及怪物形象方面和“《真·女神转生》系列”都有几分相似，许多怪物的造型原画甚至可以用“华美”来形容。

文 koflover&羽纹

RPG	冬宫II 双生女神与命运的大地		
	エルミナージュII ～双生の女神と运命の大地～		
	Star Fish	2009年10月29日	日版	1人
	6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

耐人玩味的迷宫冒险再度展开

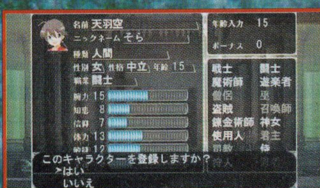
系统介绍

创建新角色

在本作中，玩家可以从12种种族以及16种职业中，悉心组建一支队伍去迷宫中冒险。新角色的创建是在ビステール的训练所里进行的。创建角色时，首先需要选择“冒险者登录”的指令，之后依次输入姓名、昵称、种族、性别、性格、年龄和职业，最后是为角色选择一张头像图片。除了系统默认的头像外，玩家还可以通过Face Load系统上传自己的自定义图片作为角色的头像，图片要求为BMP格式，分辨率为48×48，画面最大256色。玩家可以把自己的照片或者喜爱的动漫角色图片上传到游戏中，亦可以和他人分享自己所制作的Face Load头像。

创建新角色时，种族、性别、性格、年龄和职业这几项的设定比较重要，种族代表着角色的先天能力，不仅各项基础能力有明显的差别，而且不少种族还拥有独特的特殊能力。性别只关系到女武神和领主这两个职业，对其他职业没有影响。性格是部分职业的前提要求，如忍者性格限定为恶，领主限定为善等等，另外，善恶两种性格的角色不能同时在一个队伍中（完成相应任务后可以解除这个限制），但中立性格的角色不受到任何影响。

年龄则关系到角色的初始能力附加值，年龄大的角色，可获得的初始能力附加值上限会比较高，但升级时的能力成长率就很



差，甚至在升级时会发生能力倒退的情况。年龄小的角色，升级时的能力成长率比较高，但初始能力附加值就很低。初始能力是职业的前提条件，只有在某些能力达到一定水准的前提下，才可以选择这个职业。角色各项能力数值所代表的意义如下：

能力	
AC	即Armor Class，注意数值越高，防御能力和回避能力反而越低。各个防具的主要作用就是减少AC。
腕力	数值越高，使用武器攻击时的伤害和命中率就越高。
智慧	数值越高，魔术和炼金咒文的学习速度也就越快，同时咒文的效果和成功率也越好。
信仰	数值越高，僧侣咒文的学习速度越快，咒文的效果和成功率越好。
体力	数值越高，升级时最大HP的提升数值也就越高。
敏捷	数值越高，战斗时行动顺序就越靠前，盗贼技能的成功率也就越高。
幸运	数值越高，盗贼技能的成功率也就越高，同时回避宝箱机关、避免异常状态的可能性越高。

附：各种族能力一览

人类（人间/Human）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	8	8	7	9	8	9	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
10%	10%	10%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：无

※注：异常状态回复率仅仅针对那些可自行解除的异常状态，如睡眠、沉默、混乱等等，像中毒、麻痹、石化等状态是不能够自行解除的，即使异常状态回复率达到100%也不行。

精灵（エルフ/Elf）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	7	10	10	6	8	9	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
25%	25%	25%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：无

兽人（ワービースト/Werebeast）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	9	9	9	10	11	6	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
25%	25%	25%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：升级时所需经验值比通常要高／装备银制品时会被诅咒／通常攻击有20%几率使对方中毒

矮人（ドワーフ/Dwarf）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	10	6	10	11	6	7	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
15%	15%	15%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：无

龙人（ドラゴニュート/Dragonewt）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	12	7	5	12	6	7	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
25%	25%	25%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：升级时所需经验值比通常要高／可以使用龙之吹息（炎属性）

侏儒（ノーム/Gnome）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	7	7	12	9	8	7	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
15%	15%	15%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：无

魔人（デビリッシュ/Devilish）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	9	9	6	10	9	7	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
25%	25%	25%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：升级时所需经验值比通常要高／可以使用诅咒装备／装备神圣装备时反而会被诅咒

霍比特人（ホビット/Hobbit）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	6	6	5	7	12	15	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
15%	15%	15%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：无

魔傀儡（魔傀儡/まくぐつ）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
15	5	5	5	5	6	6	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
50%	50%	50%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：升级时所需经验值比通常要高／可以使用诅咒装备／装备神圣装备时反而会被诅咒

小仙子（フェアリー/Fairy）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
5	5	9	9	5	14	9	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
15%	15%	15%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：升级时所需经验值比通常要高／不能装备大部分常用武器和防具

食人魔（オーガ/Orge）

基础能力

AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	15	6	9	14	6	6	30%

咒文抵抗率

魔法	僧侣	炼金	召唤
5%	5%	5%	100%

特殊攻击抵抗率

睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

其他：升级时所需经验值比通常要高

哥布林（ゴブリン/Goblin）

基础能力							
AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	异常状态回复率
10	6	9	8	7	11	9	30%

咒文抵抗率			
魔法	僧侣	炼金	召唤
15%	15%	15%	100%

特殊攻击抵抗率								
睡眠	剧毒	麻痹	沉默	混乱	魅惑	石化	斩首	吸血
15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%

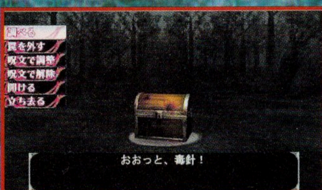
其他：升级时所需经验值比通常要高／不能装备大部分常用武器和防具

虽然本作有12个种族可供选择，不过实力并不均衡，兽人、食人魔比较强，而人类、哥布林、魔傀儡相对较弱，小仙子的实力虽然可圈可点，但却是大器晚成，在游戏前期并不算好用。不过随着等级和装备的提升，种族之间的能力差异也会越来越淡化，在选择种族时，完全可以按照自己的喜好来决定。

迷宫冒险

迷宫冒险是游戏的主题，要想在危机四伏的迷宫中生存，首先就必须拥有一支完备的冒险团队。在训练所做成新角色后，可以在ビステール酒馆招募角色组队，并编辑队伍成员的先后次序。队伍中的前三个位置在战斗中位于前列，后三个位置位于后列。前后列之分的区别是和武器、技能的射程有关。射程为S的武器，只能在前列成员攻击前列敌人时有效；射程为M的武器，可以在前列攻击后列的敌人，或在后列攻击前列敌人；射程为L的武器，最远可以站在后列攻击到后列的敌人。各类咒文的射程也是L。一般来说，站在队伍前列的都是战士、领主、斗士这类持有短程武器的职业，而且他们防御能力相对较好，可以为团队承受较多的伤害；站在队伍后列的，一般都是法师、僧侣、猎人这类远程攻击职业。但是这并不是一成不变的，还要根据武器和队伍成员分配来决定。

在战斗获胜后常常会得到敌人遗留下来的宝箱，不过千万不要轻易打开它们，因为里面可能有各式各样的机关，有些机关更是非常可怕，甚至足以导致灭队（如全体石化、麻痹）。所以队伍中除了参与战斗的成员外，解除宝箱机关的角色也必不可少。能解除宝箱机关的职业有盗贼、游玩者、猎人、忍者和炼金术士，其中盗贼和炼金术士的成功率最高，但是炼金术士拆机关需要咏唱咒文，代价会比较大，所以开宝箱的专家一般非盗贼莫属。开宝箱时，首先要调查宝箱的机关种类，再根据机关的种类来选择相应的破解办法。如果选择的破解办法和机关不匹配，那么就很容易中招。另外，如果角色能力不足，也常常会出现对机关的判断失误，或者破解机关失败的情况，这时候只能自求多福了。



在迷宫冒险中可以随时记录和中断，不过这个记录和游戏的存档无关，只记录队伍在迷宫中的位置，并不影响其他任何进度。玩家可以同时派出多个队伍前去迷宫中冒险并记录，他们之间相互没有任何冲突。如果一支队伍不小心在迷宫中全灭的话，那么第二支队伍可以前往全灭的地点将第一支队伍成员的尸体送回ビステール复活。某些迷宫中，还需要靠两只队伍相互协作来通过一些特殊区域。所以，玩家平时要注意多培养一些不同角色，壮大自己的替补队伍。

迷宫地图图标说明

- 冒险队伍所在位置。
- 迷宫出口，可以返回大地图。
- 事件地点，很多剧情或任务都要在此处触发。
- 泉水，调查后有相应事件发生。
- 门，注意有些是单向门，不能往返出入。
- 上锁的门，需要靠有盗贼技能的角色来打开。
- 需要触发剧情才能开启的门。
- 可遇敌地点，在地图上没有标识。
- 落石机关，使冒险者损失HP。
- 黑暗区域，在这里无法看到迷宫地形，也无法查看地图。
- 在浮游时才可以进入的区域。
- 禁止使用咒文的区域。
- 上支队伍全灭时的尸体。
- 无法通过传送进入的区域。
- 通往上一层的楼梯。
- 通往下一层的楼梯。
- 移动地板，强制冒险者移动。
- 回转地板，强制冒险者转身。
- 伤害地板，使冒险者损失HP。
- 落穴，强制冒险者落入下一层。
- 伤害机关，使冒险者损失HP。
- 传送机关，将冒险者强制传送到迷宫随机的区域。
- 脱出传送点，强制冒险者离开迷宫返回大地图。

职业详解

战士（战士/Fighter）



最基本的前排战斗职业，在游戏前期就是战斗的主力，到了中后期也依然活跃。战士的特点是升级时HP上升率最高，而且可以装备绝大多数武器和防具。虽然前期的攻击能力赶不上侍、狩人等职业，但习得上级技能（ハイマスター技能）后就拥有一流的物理攻击水准了。缺点是没有任何主动技能和咒文。

职业条件：腕力要求12，性别、性格不限。

基本技能	
名称	效果
无	无

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，被动技能。

可用装备	
武器	剑、匕首、枪、斧、锤、槌矛、棍棒、弓、鞭、杖
防具	盾、头盔、帽子、铠甲、胸甲、锁甲、皮甲、布衣、护手、鞋

※注："可用装备"一项中，仅仅针对该项装备中的泛用装备部分，某些特定职业或种族的专用装备，或者有特殊前提条件的装备不包括在内，如君主专用的"王の剑"。

法师（魔术师/Mage）



最基本的后排战斗职业，拥有多种间接攻击和辅助攻击的魔术师咒文（即魔法），另外还能习得一些有助于迷宫冒险的魔法。注意游戏中的MP仅仅代表魔法的可使用次数，在前期很不够用，拿来对付杂兵更是让人有些舍不得。随着等级的提升习得上级技能后，魔法威力得到了质的提升，而且MP也不会那么捉襟见肘了。另外，各属性的魔印可以提高该属性魔法的威力，也是法师必要的饰品之一。法师可装备的武器和防具种类很少，物理攻击和防御能力都比较差。

职业条件：智慧要求12，性别、性格不限。

基本技能	
名称	效果
魔术师咒文	可以使用魔法。

上级技能	
名称	效果
咒文威力UP+1	根据现有等级提升咒文的效果，被动技能。

可用装备	
武器	匕首、鞭、杖
防具	帽子、布衣、鞋

僧侣（僧侣/Priest）



最基本的辅助职业，拥有各类强力的回复和辅助咒文，是队伍持久续航的重要保证。除了加血以外，解除各类异常状态也离不开他的帮助。另外僧侣升级时的HP上升率也比较高，能装备的防具种类也比较多，可以站在队伍前排吸引火力。此外，僧侣拥有净化（ディスペル）和灵体攻击技能，是对抗不死系和灵体系敌人的重要战斗力，习得上级技能“御魂解放”后，对这类敌人更是如同砍瓜切菜。

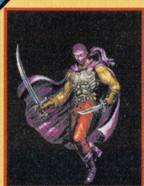
职业条件：信仰要求12，性别不限、性格要求为善或恶。

基本技能	
名称	效果
僧侣咒文	可以使用僧侣咒文。
净化	一定几率使不死系和灵体系敌人即死，但没有经验值。
灵体攻击	通常攻击可以对灵体系敌人造成伤害，被动技能。

上级技能	
名称	效果
咒文威力UP+1	根据现有等级提升咒文的效果，被动技能。
御魂开放	净化对象由单体变为全体、且被净化的敌人可以提供经验值。

可用装备	
武器	槌矛、鞭、杖
防具	盾、帽子、锁甲、皮甲、布衣、护手、鞋

盗贼（盗贼/Thief）



盗贼是探索和开锁的专家，能够感知隐藏房间、打开上锁的门和宝箱、并解除宝箱的机关。虽然游玩者、猎人等职业也有类似的能力，但一方面成功率不如盗贼高，另一方面盗贼还拥有独一无二的偷窃能力，可以偷到敌方的强力装备和物品。盗贼的攻击力虽然不算强，但战斗能力却值得期待，使用隐身后对方无法还手，而且还有提升攻击力和解除对方装备的能力，算是弥补了可用装备少的缺点。

职业条件：敏捷、幸运要求12，性别不限、性格要求为中立或恶。

基本技能	
名称	效果
盗贼技能+1	可以探索隐藏房间、开锁、鉴别和解除宝箱机关，战斗时可以使用隐身，比通常的盗贼技能成功率高。

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
偷盗	可以偷窃敌方携带的物品，包括被解除的装备。
装备解除	可以解除敌方的装备，解除后的装备可以偷窃。

可用装备	
武器	匕首、鞭、杖、回力镖
防具	盾、帽子、皮甲、布衣、护手、鞋

炼金术师（炼金术士/Alchemist）



炼金术士拥有锻冶装备和合成物品的能力，若想打造极品装备就必然离不开他的帮助，习得上级技能后，锻冶能力会得到质的提升。而在战斗方面，拥有炼金术咒文的炼金术士表现也可圈可点，有很多咒文的效果是不能够被法师和僧侣所取代的。通过炼金可以得到该职业的专有强力副手武器“贤者之石”，7级咒文ゼオナダル的威力也很可观，而且是必定命中。另外，在队伍中没有盗贼时，也可以靠炼金咒文来识别和解除宝箱的机关。

职业条件：智慧、幸运要求12，性别不限、性格不限。

基本技能	
名称	效果
炼金术咒文	可以使用炼金术咒文。
锻冶炼金	可以使用矿石素材来强化装备的能力。
合成炼金	可以把矿石素材合成新的物品。

上级技能	
名称	效果
咒文威力UP	根据现有等级提升咒文的效果，被动技能。
分解炼金	可以把已锻冶过的装备分解为矿石和未锻冶装备。
高纯度合成	根据现有等级提升矿石素材的炼度数值，被动技能。

可用装备	
武器	匕首、鞭、杖
防具	帽子、布衣、鞋

佣人（使用人/Maid）



使用人也就是佣人的意思，如是女性的话自然而然让人联想到女仆，是非常有趣的辅助职业。他（她）可以在战斗中自动使用药品，为队伍成员加血和解除异常状态，虽然不需要浪费行动次数，但对药品的消耗非常大。此外，在持有储金箱时，可以以消费自己持有的全部金钱和储金箱为代价，给敌人造成严重伤害（这不是乾坤一掷么……）。还有很多强力的道具也是佣人专用的，如红茶叶，可以为己方全员回复MP；又如手榴弹，效果等同于法师的エンテルクミスタ。总而言之，佣人的实力很是强大，但战斗时的消耗也非一般人所能承受得起，没有富可敌国的财力时还是不要考虑这个职业了……

职业条件：信仰、体力要求12，性别不限、性格不限。

基本技能	
名称	效果
メイドリカバー	每回合结束时可以自动使用药品为团队回复，被动技能。
储金箱	以消费当前持有金钱和储金箱为代价的必中物理攻击，伤害量与持有金钱和储金箱的等级有关。
ティータイム	可以使用红茶叶，为队伍全员回复MP，包括回复猎人的速攻次数、巫的结界和游玩者的塔罗牌成功率，被动技能。

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
迷宫的茶会	提高红茶叶的回复效果，被动技能。

可用装备	
武器	杖、回力镖、书
防具	帽子、布衣、护手、鞋

※注：佣人的“メイドリカバー”技能所消耗的药品并不占用道具栏，而是存放在“佣人行李（使用人鞄）”中，可以储存大量药品而不用担心空间不够。每回合可以使用多个药品为队伍成员回复，但每人每回合只能回复一次HP。如果不想浪费药品的话，可以在“使用人鞄”中设定使用HP回复药品的时机，默认是HP低于75%时使用药品，可以根据自身情况酌情增减。

司教（司教/Bishop）



司教可以同时习得魔法和僧侣咒文，集法师和僧侣之所长，但是咒文的习得速度和效果都不及法师和僧侣，并不能取代法师和僧侣的重要地位。司教的特色在于拥有“鉴定”能力，可以随时识别迷宫中所得到的未鉴别物品，不需要拿到商店再花钱鉴定。有司教的鉴定时，迷宫的冒险会方便很多，可以随时鉴别并扔掉那些无用的道具，保证每次冒险都有丰厚的收获。鉴定某些高级物品时可能会失败，甚至使自己处于“恐惧”状态，但恐惧状态可以在战斗中很快得到回复，所以并没有什么问题。

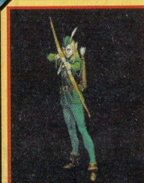
职业条件：智慧、信仰要求15，性别不限、性格要求善或恶。

基本技能	
名称	效果
魔术师咒文	可以使用魔法。
僧侣咒文	可以使用僧侣咒文。
净化	一定几率使不死系和灵体系敌人即死，但没有经验值。
鉴定	可以免费识别未鉴别物品。

上级技能	
名称	效果
咒文威力UP+1	根据现有等级提升咒文的效果，被动技能，效果不如法师和僧侣。

可用装备	
武器	鞭、槌矛、杖、书
防具	盾、帽子、锁甲、皮甲、布衣、护手、鞋

猎人（狩人/Ranger）



猎人是强力的远程物理职业，可使用的装备比较丰富，虽然攻击力略逊于战士，但有追击和速攻技能，实际战斗能力并不亚于战士。为了发挥追击的效果，要尽可能使对方陷入异常状态，猎人的种族能力、各类异常状态咒文以及猎人专用的饰品アンクレット都是可以考虑的。另外要注意的是，若猎人陷入混乱和魅惑状态，同样也会追击己方成员。猎人有盗贼技能，也可以开锁和解除宝箱机关。

职业条件：腕力、智慧要求12，敏捷要求15，性别不限、性格要求中立或恶。

基本技能

名称	效果
速攻	可以先手攻击，有使用次数限制。随着等级的提升，使用次数也会增加。
追击	武器为弓时，每回合结束自动攻击处于异常状态的敌人。每回合只能攻击1次，被动技能。
盗贼技能	可以探索隐藏房间、开锁、鉴别和解除宝箱机关，战斗时可以使用隐身。

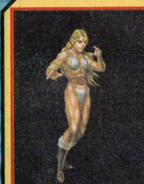
上级技能

名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
扫射	每回合追击的次数无限，被动技能。

可用装备

武器	剑、匕首、斧、锤、弓、鞭、杖、回力镖、书
防具	盾、帽子、胸甲、锁甲、皮甲、布衣、护手、鞋

斗士（斗士/Gladiator）



斗士也就是格斗家，空手搏击的达人。虽然能够使用的装备种类很少，但因特技使然，攻防能力也非常出色。“连击”技能最大可以连续攻击9次之多，不过亦需要一定的运气；“クリーンヒット”可以使敌方各项防御耐性无效，其中也包括对召唤咒文和斩首攻击的抵抗率，这点可以灵活运用。“AC低下”可以使斗士不借助防具就能拥有很高的防御能力。斗士可以装备某些从敌人处偷来的武器，虽然这些武器大部分都带有诅咒，但只要消除了诅咒，就可以让斗士的实力更上一层楼。

值得一提的是“连击召唤大法”，通过连续发动连击来触发“クリーンヒット”，使对方的召唤咒文抵抗率下降，这时候召唤师再使用召唤，成功率就会提升。

职业条件：腕力要求15，体力、敏捷要求12，性别不限、性格要求善或中立。

基本技能

名称	效果
AC低下	根据现有等级降低自身AC，被动技能。
连击	攻击时有50%几率继续攻击，发动连击后还可以继续攻击（最大为9次），被动技能。
クリーンヒット	连击3次以后，有一定几率使对方全部防御耐性无效，被动技能。

上级技能

名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
斗争本能	根据现有等级提升クリーンヒット的发动几率。

可用装备

武器	绷带、杖
防具	帽子、布衣、鞋

游乐者（游玩者/Brad）



游玩者其实指的是艺人，和佣人一样是非常有趣的职业。首先他可以使用塔罗牌占卜，占卜后可以得到种种有趣的结果，其中不乏一些令战局逆转的特效。其次他还可以使用乐器，演奏乐器时等同于使用相应的咒文。此外，他也能使用魔法并像盗贼一样开锁开宝箱，虽然不如法师和盗贼那样精于此道，但拥有如此全面能力的职业，也找不出第二个了。

职业条件：智慧、信仰要求10，体力要求12、幸运要求12，性别不限、性格要求善或中立。

基本技能

名称	效果
魔术师咒文	可以使用魔法。
盗贼技能	可以探索隐藏房间、开锁、鉴别和解除宝箱机关，战斗时可以使用隐身。
タロット	使用塔罗牌占卜，根据抽牌的结果来决定所发动的效果。
乐器演奏	可以演奏乐器，发动等同于相应咒文的效果。

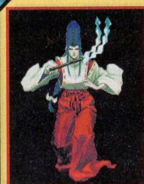
上级技能

名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
运命改变	降低塔罗牌占卜时的失败率，被动技能。

可用装备

武器	匕首、棍棒、鞭、杖、回力镖
防具	盾、帽子、皮甲、布衣、护手、鞋

巫（巫/かんなぎ）



巫在游戏中并不是指操控巫术的巫师，而是指日本传统的除灵师，如著名的阴阳师安倍晴明就属于“巫”的范畴，当然还包括萌点十足的巫女。巫虽然学不到任何咒文，但可以像游玩者那样演奏乐器，最重要的是还拥有结界能力，为队伍提供坚实的魔法屏障。另外巫也是在对付灵体、不死及恶魔系敌人时的重要战斗力，习得上级技能“古式”后，伤害非常可观。

职业条件：智慧、敏捷要求10，信仰要求15，性别不限、性格要求善或恶。

基本技能

名称	效果
净化	一定几率使不死系和灵体系敌人即死，但没有经验值。
灵体攻击	通常攻击可以对灵体系敌人造成伤害，被动技能。
结界	做出抵抗咒文的结界屏障。
乐器演奏	可以演奏乐器，发动等同于相应咒文的效果。

上级技能

名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
古式	可以在装备栏的任意位置装备御札增加攻击次数，被动技能。
降魔调伏	对灵体、不死、恶魔系敌人的伤害加倍，被动技能。

可用装备

武器	刀、杖、回力镖、御札
防具	帽子、布衣、鞋

召唤师（召唤师/Summoner）



召唤师的特色是可以和怪物缔结契约使其为我方战斗，每1级召唤咒文分别可以控制1个生物，最多可以收服7个生物。虽然他自身没有什么战斗能力可言，但有强大的召唤兽作为帮手已经足够。如果收服了拥有盗贼技能的生物，在迷宫中还可以帮助开锁和解除宝箱机关。喜欢召唤师这个职业的玩家，一定要好好研究一下“モンスター图鉴”里面的珍贵资料。

职业条件：智慧要求12，信仰、体力要求10，幸运要求15，性别不限、性格要求善或恶。

基本技能

名称	效果
召唤咒文	可以收服敌人作为召唤兽来当自己的帮手。

上级技能

名称	效果
血之契约	根据现有等级提升当前召唤兽的能力，包括各项技能的效果，被动技能。

可用装备

武器	鞭、杖
防具	帽子、布衣、鞋

女武神（神女/Valkyrie）



女武神集合了战士和僧侣的特点于一身，既可以像战士那样冲锋陷阵，又能像僧侣那样保证队伍的持续作战能力，虽然战斗力略逊于战士，回复能力也不及僧侣，但她亦有两者所不可替代的价值。最强的枪系武器是女武神的专有装备，而习得上级技能“降魔调伏”后，对灵体、不死和恶魔系敌人的伤害也远远要高于战士；而和巫相比，她又有装备上的优势。既然是女武神，那性别自然限定为女，不过注意她所使用的神圣装备居多，种族最好不要选择魔人。

职业条件：腕力、信仰要求12，体力、敏捷要求11，幸运要求10，性别要求女、性格要求中立。

基本技能	
名称	效果
僧侣咒文	可以使用僧侣咒文。
净化	一定几率使不死系和灵体系敌人即死，但没有经验值。
灵体攻击	通常攻击可以对灵体系敌人造成伤害，被动技能。

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的一半，被动技能。
降魔调伏	对灵体、不死、恶魔系敌人的伤害加倍，被动技能。

可用装备	
武器	剑、匕首、枪、斧、锤、槌矛、鞭、杖
防具	盾、头盔、帽子、胸甲、锁甲、皮甲、布衣、护手、鞋

领主（君主/Lord）



领主可以被视作男性版的女武神，同样拥有战士和僧侣的特点，不过和女武神相比更加偏重防守。他除了靠僧侣咒文回复以外，上级技能“法院保护区”可以提升全队的特殊攻击抵抗率，自己又有额外的提升特殊攻击抵抗率的技能，堪称一面坚实的盾牌。只是领主的升级速度相当缓慢，培养起来会比较辛苦。虽然战斗力远远不如战士，但最强的剑却是领主所专用的。

职业条件：腕力、信仰要求14，智慧、敏捷要求11，体力、幸运要求15，性别要求男、性格要求善。

基本技能	
名称	效果
僧侣咒文	可以使用僧侣咒文
净化	一定几率使不死系和灵体系敌人即死，但没有经验值。
特殊抵抗UP	根据现有等级提升特殊攻击的抵抗率，被动技能。

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的1/4，被动技能。
法院保护区	根据现有等级提升全队的特殊攻击抵抗率，被动技能。

可用装备	
武器	剑、匕首、斧、槌矛、棍棒、鞭、杖
防具	盾、头盔、帽子、铠甲、胸甲、锁甲、皮甲、布衣、护手、鞋

武士（侍/Samurai）



强力的战斗职业，拥有可以装备双主手武器的二刀流技能，攻击力相当出色。不过由于可使用的装备种类较少，前期缺乏强力装备时难以发挥出全部实力，属于大器晚成的职业，入手强力的刀类武器和习得上级技能“燕返”后，就开始大放异彩。虽然防御能力比较低，但有“燕返”做保证，物理防御方面并没有太大问题，而咒文防御问题相对比较严重，需要靠装备锻冶来弥补。另外，武士可以习得魔法，虽然威力不怎么样，但某些辅助魔法（比如石化和传送）还是相当有用的。

职业条件：腕力、敏捷要求15，智慧、幸运要求12，体力要求14，性别不限、性格要求善或中立。

基本技能	
名称	效果
魔术师咒文	可以使用魔法。
メイン武器二刀流	双手可以同时装备主手武器，被动技能。

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的1/4，被动技能。
燕返	可以格挡对方的物理攻击并反击，根据现有等级提升发动几率，被动技能。

可用装备	
武器	匕首、刀、杖
防具	头盔、帽子、胸甲、皮甲、布衣、护手、鞋

忍者（忍者/Ninja）



忍者是精于刺杀和偷袭的专家，最大特点是通常攻击时会随机发动“斩首”特效，可以使敌人即死，而“警戒”和“一闪”技能又增加了他的灵活性。另外忍者还能学到盗贼技能，如果没有偷装备的需要时，也可以用他来代替盗贼。注意忍者的升级速度是全职业中最慢的，但悉心培养后绝对能收获到相应的回报。

职业条件：智慧、体力要求15，腕力要求14，信仰要求13，敏捷、幸运要求16，性别不限、性格要求恶。

基本技能	
名称	效果
盗贼技能	可以探索隐藏房间、开锁、鉴别和解除宝箱机关，战斗时可以使用隐身。
AC低下	根据现有等级降低自身AC，被动技能。
首切率上升	通常攻击时可以发动斩首，根据现有等级提升斩首的发动几率，被动技能。
警戒	开战前50%几率阻止敌方偷袭，并有50%几率自动隐身，被动技能。

上级技能	
名称	效果
物理攻击威力UP	根据现有等级提升物理攻击的威力，效果只有战士的1/4，被动技能。
暗讨ち	空手时攻击射程为L。
一闪	隐身时的攻击斩首率上升。

可用装备	
武器	匕首、刀、鞭、杖、回力镖、手里剑
防具	帽子、锁甲、布衣、护手、鞋

到此16种职业介绍完毕，可以说这是本作的精髓所在。16种职业不仅各有特色、互不雷同，而且职业和种族的搭配、职业之间的组合也是有诸多可研究之处。再加上游戏迷宫的难度很大，以精心配置的队伍去挑战高难度的迷宫，也是对自身实力的一种考验。

咒文和技能全介绍

各等级魔术师咒文一览

能习得魔术师咒文（也就是魔法）的职业有法师、司教、游玩者和武士。就咒文效果而言，法师最高、司教次之、游玩者和武士最差。虽然游玩者和武士不是靠魔法来攻击，但某些辅助魔法（比如ティオメンテ）还是相当有用的。



等级	名称	效果
1	バラド	敌单体火焰攻击
	ミサーマ	敌单体高几率催眠。
	ティオシード	显示当前的迷宫地图，在黑暗区域时也有效。
2	バラドス	敌一列火焰攻击。
	グラス	敌单体冰冻攻击。
	ラミサーマ	敌一列一定几率催眠。
	ビネム	敌单体高几率中毒。
3	マバラド	敌一列火焰攻击，比バラドス效果好。
	ジアカラ	敌单体雷电攻击。
	ラビネム	敌一列一定几率中毒。
	ロブティ	敌单体AC上升7点，重复使用有效。
4	マグラス	敌一列冰冻攻击。
	ストーマ	敌单体高几率石化。
	ソーサレオ	在迷宫内队伍以浮游状态行动，避免踩到陷阱或受地形伤害；再次使用时取消浮游状态。
5	ラバラド	敌一列火焰攻击，比マバラド效果好。
	アルゲイズ	敌一列黑暗属性攻击，并有低几率即死效果。
	ハロブティ	敌全体AC上升4点，重复使用有效。
6	ラグラス	敌一列冷冻攻击，比マグラス效果好。
	ジアガラド	敌单体雷电攻击，比ジアカラ效果好。
	ラストーマ	敌一列一定几率石化。
7	エンテルクミスタ	敌全体无属性攻击，火冰雷属性的提升能提升其威力。
	ティオメンテ	传送到迷宫中任意已到达场所，战斗中使用会传送到迷宫的随机位置。
	ウルマクル	以自身等级下降1级为代价，换取各种奇迹般的效果。

各等级僧侣咒文一览

能习得僧侣咒文的职业有僧侣、司教、女武神和领主，咒文效果是僧侣最好、司教次之、女武神和领主最差。其中各类HP回复和复活咒文是冒险中不可或缺的。

等级	名称	效果
1	フィリア	己方一人HP小回复。
	ハリアス	己方全体武器得到祝福，通常攻击可以对灵体系敌人造成伤害。
	タシフ	敌单体高几率沉默。
	エロード	一定时间内照亮迷宫，可以看到隐藏的陷阱。
2	ビネムフィ	己方一人回复中毒状态。
	ラタシフ	敌全体一定几率沉默。
	ハロブカン	己方全体AC下降3点，重复使用有效。
	ゾンベリ	标示在迷宫死亡的冒险者的尸体的所在。
3	フィリマ	己方一人HP中回复。
	ロイドフィ	己方一人回复麻痹状态。
	エローマ	照亮迷宫，可以看到隐藏的陷阱，持续时间无限（直到脱离迷宫）。
4	ラフィリマ	己方全体HP小回复。
	ミーアエイス	己方全体的睡眠、沉默、混乱、魅惑和恐惧状态回复。
	ハロブカーム	己方全体AC下降2点，持续时间无限（直到脱离迷宫）。
	ハニラストラ	脱离迷宫回到ビステール城，使用后会遗忘该咒文，习得新咒文时会重新习得。
5	サーマエイス	己方全体除石化、死亡、灰化以外的异常状态回复。
	ゼフィフス	敌单体高几率即死（对象黑暗抗性100%时则无效）。
	ロブカンド	己方一人AC下降20点。
	サイドレイ	制造出可以使吸血无效化一次的屏障，重复使用有效。
6	フィリード	己方一人HP全回复，且回复除死亡、灰化以外的异常状态。
	リゼフェス	己方一人一定几率回复死亡状态，失败时则会灰化。
	エルナム	使单体恶魔系敌人即死。
	サイブレス	制造出可以使吹息无效化一次的屏障，重复使用有效。
7	イムルアラティ	以消耗全部MP为代价，使敌全体损失一定百分比的HP。
	ラフィリード	己方全体HP中回复。
	リゼフェイド	己方一人一定几率回复死亡或灰化状态，复活时HP全满，失败时“死亡→灰化”，“灰化→失踪”。
	ラゼフェス	敌一列一定几率即死（对象黑暗抗性100%时则无效）。

各等级炼金术咒文一览

炼金术咒文只有炼金术士这个职业才能够使用，咒文效果以辅助为主，但个个都非常有用。攻击咒文ゼオナダル的威力和曾经使用过的咒文次数有关，在游戏后期时可以发挥出很大的威力。

等级	名称	效果
1	バムデウン	吐息攻击，属性随机决定。
	ロイド	敌单体高几率麻痹。
	マハマハ	队伍全员从战斗中逃脱。
	ポートル	识别宝箱的陷阱。
2	ラロイド	敌一列一定几率麻痹。
	ブラッフィ	使己方一人隐身，不会被攻击。
	スコレク	己方全员敏捷上升50%，重复使用有效。
3	カラチャ	敌单体高几率混乱。
	オラース	己方全员攻击次数暂时增加1次，重复使用有效。
	ラスコレク	敌全体敏捷下降30%，重复使用有效。
4	マカラチャ	敌一列一定几率混乱。
	ヴィッフィ	使己方一人成为敌方的集中攻击目标。
	ユニハコット	己方全员攻击射程变为L。
5	ピント	敌单体高几率魅惑。
	ラポールフィ	己方全员咒文抵抗率提升50%，重复使用有效。
	ラミアーフ	敌我双方在战斗中变化的能力恢复原状。
	ペンデク	修复己方全员损坏的装备。
6	ラピント	敌一列一定几率魅惑。
	ラポードス	敌全体咒文抵抗率下降30%，重复使用有效。
	ペンデアコット	破坏诅咒的装备并解除诅咒。
7	ゼオナダル	敌单体无属性攻击，威力随着使用过咒文的次数而增加（过去的战斗也有效）。
	バイポートル	安全解除宝箱的陷阱。
	プリテクトラット	得到奇迹效果（等同于法师的ウルマクル），使用后会遗忘该咒文，习得新咒文时会重新习得。

锻冶炼金详解

锻冶炼金是炼金术士独有的能力，队伍中有炼金术士时，在ビステール城的ロゼッタ宿屋中选择“炼金仓库”，就可以进行锻冶炼金了（合成炼金和分解炼金也在这里）。

锻冶炼金时，需要先选择一个打算锻冶的装备，然后再选择相应的一件矿石素材进行锻冶。锻冶后的强化效果根据矿石素材的种类、炼度的不同而不同，但因为每件装备只能够锻冶一次，所以不可能靠反复锻冶来获得极品装备，只能在得到高炼度的矿石素材时才有望得到优秀的强化效果。好在炼金术士的上级技能“高纯度合成”可以提升矿石素材的炼度，这样的话也就有希望打造出更好的强化装备。矿石素材的炼度可以视为强化装备的点数，各种强化效果都要消耗相应的炼度数值，若强化效果的合计炼度消耗超过了矿石素材的炼度时，就不能够进行锻冶。已锻冶过的装备虽然不能够再次锻冶，但手头如果有更好的矿石素材时，可以先将已锻冶的装备分解，然后再用更好的矿石素材进行锻冶。

锻冶的强化效果非常丰富，这使得打造个性化的极品装备成为了可能，在拥有充足的矿石素材时，研究锻冶炼金也不失为一件有趣的事情，为角色量身打造出的极品装备也更有成就感。各强化效果见下页表格。

锻冶的强化效果和矿石素材的种类也有关，每种矿石素材只对应部分强化效果，也就是说即使炼度足够，也不可能把上述强化效果附加到同一件装备中。强化效果和矿石素材的具体对应关系如下：

ドヴェル软钢	A和B类
冰化エルブン铁	A和C类
ベクトレイム	A和D类
魔苍石	B和C类
三层オラート	B和D类
ミルストーン	C和D类

A类强化效果： 伤害增加、AC下降、HP每回合回复

B类强化效果： 各类咒文抵抗率、特殊攻击、特殊抵抗提升

C类强化效果： 主副手限制解除、射程限制解除、诅咒解除、各类倍击效果、异常状态回复率提升

D类强化效果： 装备性格限制解除、装备性别限制解除、装备种族限制解除

强化效果	炼度消耗	强化效果	炼度消耗	强化效果	炼度消耗
装备共通		武器		防具	
HP每回合回复	每2点炼度+1HP	伤害增加	每5点炼度+1点伤害	AC下降	每10点炼度-1点AC
魔术师咒文抵抗率	每1点炼度+1%几率	特殊攻击-睡眠	每1点炼度+1%几率	特殊抵抗-睡眠	每1点炼度+1%几率
僧侣咒文抵抗率	每1点炼度+1%几率	特殊攻击-剧毒	每1点炼度+1%几率	特殊抵抗-剧毒	每1点炼度+1%几率
炼金术咒文抵抗率	每1点炼度+1%几率	特殊攻击-麻痹	每2点炼度+1%几率	特殊抵抗-麻痹	每2点炼度+1%几率
属性攻击-火	每1点炼度+2%效果	特殊攻击-沉默	每1点炼度+1%几率	特殊抵抗-沉默	每1点炼度+1%几率
属性攻击-冰	每1点炼度+2%效果	特殊攻击-混乱	每1点炼度+1%几率	特殊抵抗-混乱	每1点炼度+1%几率
属性攻击-雷	每1点炼度+2%效果	特殊攻击-魅惑	每2点炼度+1%几率	特殊抵抗-魅惑	每2点炼度+1%几率
属性攻击-神圣	每1点炼度+2%效果	特殊攻击-石化	每2点炼度+1%几率	特殊抵抗-石化	每2点炼度+1%几率
属性攻击-黑暗	每1点炼度+2%效果	特殊攻击-斩首	每2点炼度+1%几率	特殊抵抗-斩首	每2点炼度+1%几率
属性防御-火	每1点炼度+2%效果	射程限制解除	30点炼度	特殊抵抗-吸血	每2点炼度+1%几率
属性防御-冰	每1点炼度+2%效果	主副手限制解除	35点炼度		
属性防御-雷	每1点炼度+2%效果	倍击效果-魔法生物	15点炼度		
属性防御-神圣	每1点炼度+2%效果	倍击效果-不死	15点炼度		
属性防御-黑暗	每1点炼度+2%效果	倍击效果-精灵	15点炼度		
诅咒解除	10点炼度	倍击效果-昆虫	15点炼度		
异常状态回复率	每1点炼度+2%几率	倍击效果-动物	15点炼度		
装备性格限制解除	15点炼度	倍击效果-幻兽	15点炼度		
装备性别限制解除	15点炼度	倍击效果-灵体	15点炼度		
装备种族限制解除	35点炼度	倍击效果-恶魔	15点炼度		
		倍击效果-龙	15点炼度		
		倍击效果-战士	15点炼度		
		倍击效果-魔术师	15点炼度		
		倍击效果-僧侣	15点炼度		
		倍击效果-盗贼	15点炼度		
		倍击效果-兽人	15点炼度		
		倍击效果-巨人	15点炼度		
		倍击效果-神影	15点炼度		

注：倍击效果的种族分类仅限于敌人，和己方做成角色时的种族分类是两个不同的概念。

合成炼金详解

入手的矿石素材除了用于锻冶外，还可以用来合成一些独特的物品，其中就包括炼金术士的强力专有武器——贤者之石，而其他物品在冒险时也有各种各样的效果。与ガンドラ矿山的给仕场内右侧人物对话，可以花钱购买到各件物品的合成配方，购买后就可以在这里随意查看物品的配方及效果。许多物品都有两种不同的配方，但合成效果完全相同。

合成炼金物品的配方及效果一览

名称	合成配方	效果
天使の小窗	ミルストーン+魔苍石、冰化エルブン铁+ドヴェル软钢	持有时画面左侧显示迷宫的地图。
空气の实	冰化エルブン铁+ベクトレイム、三层オラート+ベクトレイム	持有时可以在水下呼吸，维持时间和物品炼度有关。
ロックカウンタ	ドヴェル软钢+三层オラート、魔苍石+ベクトレイム	使用时可以查看该层迷宫中不可到达区域的格数，便于确认迷宫的完成度。
ハトの呼铃	魔苍石+三层オラート、魔苍石+冰化エルブン铁	可以赶走迷宫内可能出现的敌人。
カラスの呼铃	ドヴェル软钢+ベクトレイム、三层オラート+ミルストーン	可以再次和迷宫内已打倒的敌人作战。
羊の毛笔	魔苍石+ドヴェル软钢、冰化エルブン铁+ミルストーン	地图上会标示出敌人可能出现的位置。
骨のスリッパ	冰化エルブン铁+三层オラート、ドヴェル软钢+ミルストーン	持有时，在队伍全灭后尸体会自动送回ビステール城。
运命のダイス	魔苍石+ミルストーン	持有时可以查看当前的随机数，便于了解技能的当前成功率。
死神の风车	ベクトレイム+ミルストーン	持有时可以查看敌人的等级。
贤者の石	任意两种相同素材且最终炼度超过50	炼金术士的专有强力武器，射程L、命中3、伤害5～12、攻击回数7、无诅咒、副手、解放SP能力时会使使用者灰化……

塔罗牌占卜详解

塔罗牌占卜是游玩者的独有能力，不过游戏中占卜的方式与真正的塔罗牌占卜有很大区别——只能抽取塔罗牌中的22张大阿卡娜牌，说白了只是借助塔罗牌的神秘感而已。占卜时手动选择抽取一张塔罗牌，若牌面正位时则占卜成功，牌面逆位时则占卜失败（少数牌在逆位时也会有正面效果）。第一次占卜时的成功率（也就是牌面正位时的几率）为75%，此后每次占卜时成功率都会下降5%，但通过在宿屋休息或者佣人使用红茶叶，可以使占卜成功率恢复原状。另外，在剧情战斗时，占卜的成功率强制为1%。



全部大阿卡娜牌效果对照

牌面名称	正位效果	逆位效果
00愚者	敌全体睡眠	己方全体睡眠
01魔术师	己方全体咒文伤害加倍，持续效果	敌全体咒文伤害加倍，持续效果
02女祭司	敌全体中毒	己方全体中毒
03女皇	双方禁止使用物理攻击，持续效果	无任何效果
04皇帝	敌全体沉默	己方全体沉默
05教宗	双方禁止使用技能，持续效果	无任何效果
06恋人	敌全体魅惑	己方全体魅惑
07战车	己方全体AC下降10点	敌方全体AC下降10点
08正义	双方性格为善的角色攻击伤害加倍，持续效果	无任何效果
09隐士	双方当回合没有攻击造成伤害的角色，会损失HP，持续效果	无任何效果
10命运之轮	双方随机决定行动先后次序，无视敏捷高低，持续效果	无任何效果
11力量	己方全体物理伤害加倍，持续效果	敌全体物理伤害加倍，持续效果
12倒吊者	敌全体异常状态抵抗率无效化，持续效果	己方全体异常状态抵抗率无效化，持续效果
13死神	敌方随机一名成员即死	己方随机一名成员即死
14节制	双方性格为中立的角色攻击伤害加倍，持续效果	无任何效果
15恶魔	双方性格为恶的角色攻击伤害加倍，持续效果	无任何效果
16塔	敌全体混乱	己方全体混乱
17星	己方全体物理攻击必中，持续效果	敌全体物理攻击必中，持续效果
18月	敌全体50%几率逃走	己方全体50%几率逃走
19太阳	己方全体HP全回复	敌全体HP全回复
20审判	双方HP强制变为1，当回合结束	无任何效果
21世界	双方防御耐性无效化，持续效果	无任何效果

游戏中牌位的意义，与现实的塔罗牌牌面的意义可以说毫无关联，不过也不得不承认这个塔罗牌占卜系统还是比较有趣的。“战车”在AC为VL（Very Low）时反而有反效果，变为提升10点AC，若敌方的AC为VL时，可以靠逆位战车来扭转局面；“月”无论是正位或逆位，都有利于战斗快速结束，对我方都有利；“太阳”在逆位时虽然为敌方回复HP，但在使用“连击召唤大法”时，可以使召唤成功率更稳定。

乐器演奏效果一览

乐器演奏是游玩者和巫所拥有的技能，相当于使用咒文，但并不会消耗任何MP。乐器会占用道具栏空间，不过可以让游玩者和巫的能力更加全面。

乐器名称	效果
圣なる笛	净化不死系和灵体系敌人
眠りの竖琴	敌单体高几率睡眠
惊きラッパ	敌全体AC上升4点，重复使用有效
神乐铃	己方全体武器祝福，通常攻击可以对灵体系敌人造成伤害
魅惑のリュート	敌单体高几率魅惑
操りマラカス	使己方一人成为敌方的集中攻击目标
地割れ太鼓	敌一列黑暗属性攻击，并有低几率即死效果
ゼロフルート	敌我双方在战斗中变化的能力恢复原状
愈しの音叉	己方全体除死亡、灰化以外的异常状态回复
神雷の竖琴	敌全体强力雷电攻击

契约召唤介绍

召唤师习得召唤咒文后，就可以在战斗中选择自己想要收服的生物并与其缔结契约。每个等级的召唤咒文只可以容纳一个生物，如果想要收服新的生物，要么将原有的召唤兽放走，要么使用其他等级的召唤咒文与其契约，最多可以收服7个生物。



和《口袋妖怪》的捕捉PM有些类似，在和生物缔结契约时也有不同的成功率。生物等级越低、召唤咒文抵抗率越低、所使用的召唤咒文等级越高时，契约成功率也就越高。此外，当目标处于不能行动的状态（石化或麻痹）或目标以外的生物都已经被打倒时，契约的成

功率也会得到提升。在游戏中后期面对各种各样强力的高级生物时，降低它的召唤咒文抵抗率是比较有效的手段，除了之前所提到的“连击召唤大法”外，利用塔罗牌“世界”的效果也可以实现这一效果。
　　理论上只要是在战斗中遇到的敌人都可以收服为召唤生物（包括一些BOSS战），种类非常多。玩家可以在モンスター图鉴里查看它们的详细能力和技能，做到胸有成竹。合理研究利用不同召唤兽的特点，可以让召唤师这个职业的乐趣达到最大化。

结界效果介绍

　　结界是巫独有的能力，可以抵抗敌方的咒文攻击。巫每使用一次结界，就会消耗一次结界的使用次数。结界使用次数越多，效果就越弱，佣人使用红茶叶可以使结界回复到初始状态。具体效果如下：

使用次数	1次	2次	3次	4次	5次	6次	7次	8次	9次	10次及以上
效果	反弹咒文	咒文无效	咒文抵抗率50%	咒文抵抗率33%	咒文抵抗率25%	咒文抵抗率20%	咒文抵抗率16%	咒文抵抗率14%	咒文抵抗率12%	咒文抵抗率11%

　　反弹咒文时，根据咒文的原有预计伤害给使用者造成等量的无属性伤害；若咒文同时攻击多个目标，则会逐个反弹给使用者而造成严重伤害。

流程任务一览

　　注※：本作没有固定的流程情节，推进游戏情节发展的是众多任务，完成相应的任务后，会有新的任务出现，直至最终战和通关。各个任务链并没有固定的先后顺序，玩家可以根据自身实力和迷宫难度来决定攻关的顺序。接任务时只要和指定的NPC对话即可，有些NPC的对话内容会有变化，需要对话多次后才能领到任务。

No.01 冒险者登录试验

　　游戏开始后，在酒吧和训练所招募成员组队，之后到ビステール城觐见女王接任务。在迷宫“ロイペス洞窟”的B1F沿密室来到（X：18，Y：14）的位置开启开关，再回到（X：4，Y：8）的位置开门，进屋战胜BOSS，拿到ジュエルリング回城交给女王即可。注意ジュエルリング需要用コンパス来探测位置，之后的其他神器同样也要靠它来辨别方位。

No.02 慈爱の盾

　　完成任务01后，在世界各地的迷宫找到“慈爱の盾”（随机分布在某一迷宫），交给ビステール城的女王即可。

No.03 希望のティアラ

　　完成任务01后，在世界各地的迷宫找到“希望のティアラ”（随机分布在某一迷宫），交给ビステール城的女王即可。

No.04 知性の胸当て

　　完成任务01后，在迷宫“ヘルダール”的3F战胜BOSSミストレス，得到“知性の胸当て，交还给ビステール城的女王。

No.05 调和のブレスレット

　　完成任务01后，在世界各地的迷宫找到“调和のブレスレット”（随机分布在某一迷宫），交给ビステール城的女王即可。

No.06 勇气の靴

　　完成任务01后，在世界各地的迷宫找到“勇气の靴”（随机分布在某一迷宫），交给ビステール城的女王即可。

No.07 喜びのアンクレッ

　　完成任务01后，在世界各地的迷宫找到“喜びのアンクレッ”（随机分布在某一迷宫），交给ビステール城的女王即可。



No.08 太古の邪灵を追放せよ

　　收集完全部神器（可用コンパス探测的道具）后，和ビステール城的女王对话，在迷宫“圣础コントラキオ”深处击败BOSSウルナ，再向女王报告。

No.09 赞えよ、伟大なる冒险者

　　完成任务08后自动完成。

No.10 谜の祭坛

　　完成任务08后，和ビステール城的女王对话，之后在世界各地的6个祭坛祈祷，其中有两个祭坛在ビステール和セムナドク的神殿内，其余4个在迷宫“アンヒモナ高山”、“ブラン砂漠”、“ナルマント海沟”和“灼热の古城”里的随机区域。全部祈祷完毕后，最终迷宫“エルミナージュ”开放，可以和一系列最终BOSS挑战。

No.11 夸り高きレンザー家

　　在迷宫“ロイペス洞窟”拿到ジュエルリング后，在出口附近遇到ミルコー行人，战胜他们即可。之后在各地迷宫冒险时会有低几率再次和他们交手，每次等级和能力都有所提升。

No.12 ラグナスティアの宝物

　　完成任务09后，在ビステール的商店和店主コスト一对话，在迷宫“ハイベリーの森”的西南部分（X：4，Y：2）位置得到“污い毛布”，交还给コスト一即可。





No.13 サイレントシエル

　　完成任务01后，在ビステール的酒吧多次和ベルテ对话，然后在迷宫“月光の泷”入口的（X：4，Y：6）位置，将SE和BGM的音量设置成最小后，得到サイレントシエル并交还给ベルテ。
　　完成该任务后再和ベルテ对话，组队时将不受到善恶之分的性格限制。

No.14 ロゼッタの宿

　　完成任务01后，多次在ビステール旅店免费的马厩住宿，再和ロゼッタ对话接任务。来到迷宫“ハイベリーの森”的西南部分（X：15，Y：3）位置和タランティ对话，再到迷宫东南部分（X：10，Y：8）位置拿到ロルファン，返回交给タランティ，最后回城和ロゼッタ对话即可。
　　完成该任务后，使用炼金仓库将不再收费。而且随着完成任务数量的增加，炼金仓库的容量也会提升。

No.15 サイマール商人の友

　　完成任务01后，在ビステール的商店和店主コスト一对话，再来到サイマール港的大商长室和ワルミット对话，接到37～44号任务。完成其中任意3个任务就可以在此处得到サイマール商人の友，再交给コスト一即可。



No.16 废教会の气配

完成任务01后在ビステール神殿和サイネス对话，然后在迷宫“マドリエ教会墓地”北侧B1F深处发生剧情战斗，救出シグレット，再回到ビステール神殿即可。

完成该任务后，シグレット会加入队伍（可在训练所登录），同时商店出售的药品种类也会增加。

No.17 ホントは仲良し

完成任务01后在ビステール的训练所和ミリア对话，再完成任务70后，在迷宫“ルーベンブルグ”1F的（X：15，Y：2）位置和ソアラ对话即可。

完成该任务后，ソアラ会加入队伍（可在训练所登录）

No.18 ロンデルギウスの试炼1

完成任务01后在イスファルド的广场和右侧人物对话，之后在迷宫“フロートバン雪原”南侧的（X：9，Y：9）位置得到冰イチゴ，交还即可。

No.19 ロンデルギウスの试练2

完成任务18后的后续任务，在迷宫“ヘールダール”2F参加高尔夫游戏，打败（X：17，Y：12）位置的BOSS，再回到イスファルド的广场交任务。

No.20 ロンデルギウスの试炼3

完成任务19的后续任务，将得到的军旗插在迷宫“チュロス高地”北侧2F的（X：10，Y：17）位置，之后在限定时间内打败一次迷宫中遇到的敌人，或击败守旗的武士。



No.21 チュロス高地の异变

完成任务20的后续任务，队伍只有两名成员时，在迷宫“チュロス高地”北侧1F的（X：10，Y：19）位置和BOSS交战。

No.22 苏れ、古の呗

完成任务01后在イスファルド的广场和中间人物对话，之后在“アンヒモナ高山”2F和四角的元素对话得到对应的乐谱，在队伍中没有人类角色时返回报告。

No.23 古の呗の真实

完成任务22的后续任务，在完成任务65后，在迷宫“バロックフォート”2F的（X：15，Y：14）位置和NPC对话即可。



No.24 废画「灭びの朝」

完成任务01后，在队伍中没有人类角色时和イスファルド的广场的左侧人物对话，之后在迷宫“デコール神殿遗迹”B2F深处回答斯芬克斯的问题，或者打败它。

No.25 私を探して下さい

完成任务01后，在イスファルド的商店见到ルネア的留言，在迷宫“ネリド湿地带”地下（X：16，Y：16）位置救出ルネア。

完成该任务后，イスファルド商店开张，可以在这里卖掉怪物用装备来完成道具图鉴2。

No.26 リーファのおねがい

完成任务01后，在イスファルド王城接任务，然后在迷宫“ネリド湿地带”地上（X：5，Y：11）位置战胜BOSS，回城复命即可。

No.27 リーファのおねがいっ！

完成任务26的后续任务，在迷宫“月光の泷”3F（X：10，Y：18）位置战胜BOSS后回城复命。

No.28 リーファのおねが～いっ？

完成任务27的后续任务，在迷宫“灼 の古城”最深处得到圣なる火种后回城复命。

No.29 リーファの救命

完成任务28的后续任务，在迷宫“バロックフォート”完成任务64，得到ユアンの葡萄酒后回城复命。

No.30 行方不明のグレゴリオ

完成任务01后，在サイマール港的大商长室和ヨーテル波止场见到グレゴリオ，之后在迷宫“ヘールダール”B1F的斗技场中获胜。

No.31 わしの晚饭

完成任务01后，在サイマール港的ヨーテル波止场和右侧人物对话，然后到迷宫“ネリド湿地带”地下（X：11，Y：19）的位置得到マタタビ水，并回城交还。

No.32 腹ぺこミューズ

完成任务01后，在サイマール港的ヨーテル波止场和左侧人物对话，在迷宫“デコール神殿遗迹”1F各地挖出芋并交还。

No.33 腹ぺこミューズ☆おかわり

完成任务32的后续任务，在迷宫“ブラン砂漠”北侧（X：2，Y：18）位置入手太阳の瓜。

No.34 腹ぺこミューズ☆3杯目

完成任务33的后续任务，在迷宫“ヘールダール”3F购入ヘールダール馒头。

No.35 腹ぺこミューズ☆デザート

完成任务34的后续任务，在怪物シリンモリン（在迷宫“ナルマント海沟”深处出现）身上偷到シリンモリンの足。



No.36 みんなで解こう！

完成任务01，且队伍中有智慧和幸运都达到15的成员时，在サイマール港的商店和店主对话，之后分别与迷宫“ヘールダール”的ミストレス、セムナドクのキネ、迷宫“バロックフォート”的モンタナ、迷宫“圣础コントラキオ”的レイザーム和ウルナ对话。

No.37 ロイペス洞窟の蝙蝠

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，消灭ロイペス洞窟B2F的所有大蝙蝠。

No.38 万病を治すユニコーンの角

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，在怪物ユニコーン（许多迷宫都有出现）身上偷到ユニコーンの角，或在完成任务73后也可得到ユニコーンの角。

No.39 ワネリー号の遗品

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，在迷宫“ナルマント海沟”收集齐全部ワネリー号の遗品。

No.40 サイマール？オーケストラ

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，交出一个惊きラッパ（可在宝箱中得到）。

No.41 荒れるナルマント海沟

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，在迷宫“ナルマント海沟”1F（X：14，Y：3）位置找到セドナ，根据指引追踪她，将其驱赶到（X：8，Y：14）的位置就可以潜水下海。在海底最深处击败BOSSシリンモリン即可。

No.42 バハムートの一本钓り

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，在迷宫“灼热の古城”找到“炎のロッド”，再从怪物エアリーバイダー（许多地方都有出现）身上偷到エアリーバイダーの肉。然后在完成任务35后和サイマール港的ヨーテル波止场和右侧人物对话，战胜バハムート即可。

No.43 ネリドのケルベロス

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，在迷宫“ネリド湿地带”地上（X：1，Y：1）位置消灭ケルベロス。

No.44 云の中のドッペルゲンガー

完成任务01，在サイマール港的大商长室接任务，在迷宫“月光の泷”2F（X：10，Y：3）位置打败自己的镜像。

No.45 悪梦に食われる

完成任务01后，在ガンドラ矿山的给仕场合左侧人物对话得到ルゲイエの伞，持有它时在ビステール住宿（免费的马厩不可），会自动传送到迷宫“ゆめのなか”，再战胜（X：7，Y：3）处的BOSS即可。

No.46 もっとフライパン

完成任务01后，在ガンドラ矿山的给仕场合中间人物对话，在迷宫“灼热の古城”2F得到フライパン+1并交还。



No.47 想いは遥か东方の国

完成任务01后，在ガンドラ矿山的商店和ジェラ对话，把青世百刃、千早　樱、夜叉　、雍星四件物品给她即可。

完成该任务后，ジェラ会加入队伍（可在训练所登录）。

No.48 お前はカスだ

完成任务01后，在ガンドラ矿山的熔矿炉和铁匠对话，然后在商店送给じぇらたん糖果并和她玩猜拳游戏，获胜时可得到不同种类的花牌，再交给铁匠即可。

No.49 天老剑传说

完成任务01后，在セムナドク广场和左侧人物对话，在迷宫“ブラン砂漠”北侧（X：15，Y：5）位置得到天老剑。



No.50 キネの弟子

完成任务01后，在セムナドク广场和右侧人物对话，在迷宫“ヘルダール”3F（X：16，Y：1）位置和NPC对话。

No.51 月光の泷で修行するのだ

完成任务01后，在セムナドク广场和中间人物对话，在迷宫“月光の泷”1F（X：10，Y：10）位置连续完成10场战斗。

No.52 キャロン本店をよろしく

完成任务01后，队伍全员没有带有任何装备和物品时，在セムナドク商店和店主对话，得到一套有诅咒的装备，在装备这套装备的情况下，在迷宫“ルーベンブルグ”2F（X：10，Y：17）位置战胜BOSS即可。

No.53 レプラコーンの财宝

完成任务01后，在迷宫“ハイベリーの森”西北部分（X：8，Y：6）位置战胜盗贼团并找到埋藏的财宝。

No.54 森の番人

完成任务01后，在迷宫“ハイベリーの森”东北部分（X：14，Y：16）位置和NPC对话，分别教给他追击和扫射的技能即可（要求队伍中有会追击和扫射的猎人）。

No.55 风の贤者の使い

完成任务08后，在迷宫“アンヒモナ高山”3F（X：10，Y：11）位置和风之贤者对话。

No.56 土の贤者の使い

完成任务08后，在迷宫“ブラン砂漠”深处和土之贤者对话。

No.57 水漏れはイヤ

完成任务56后，把ジェラ带在队伍中来到迷宫“ロイペス洞窟”B3F（X：6，Y：11）位置。

No.58 蜃气楼への复仇

完成任务01后，先在迷宫“ブラン砂漠”南部（X：15，Y：14）位置接任务，再在北部（X：14，Y：8）位置击败BOSS。

No.59 武术大会

完成任务01后，在迷宫“ヘルダール”B1F（X：5，Y：6）位置接任务，在只能使用物理攻击时取得优胜。

No.60 ミストレスの诱い

完成任务01后，在迷宫“ヘルダール”3F（X：9，Y：18）位置和ミストレス玩迷你游戏并获胜。

No.61 スカンクガールの就职活动

完成任务01后，在迷宫“マドリエ教会墓地”北部（X：8，Y：17）位置和神父对话，然后在猫女的引导下沿隐藏房间来到（X：2，Y：17）位置找到被偷走的钟，交还给神父即可。

完成该任务后，在队伍有召唤兽的情况下和神父对话，可以选定一名角色和召唤兽结婚，从而生出下一代角色。

No.62 冰夜のかぞえ雪

完成任务01后，在迷宫“フロートバン雪原”北侧因暴风雪而导致全员睡眠后，被雪女救起，反复被救起3次后，来到（X：18，Y：4）位置开启开关使暴风雪停止，再回到雪女处，得到武器かぞえ雪。

No.63 初霜に、君の手を引き…

完成任务62后，在持有かぞえ雪来到“フロートバン雪原”城内打败BOSS冬将军，かぞえ雪会变成更为强力的武器かぞえ雪? 初霜。

No.64 ゴブリンプリンスの即位式

完成任务01后，在迷宫“バロックフォート”3F（X：9，Y：9）位置接任务，然后迷宫各处和NPC对话，制成バンジーロープ和谨制ザブトゥン，交还即可。

No.65 パイログリフの研究

完成任务01后，在迷宫“バロックフォート”2F（X：15，Y：14）位置，解读全部パイログリフ古文即可。

No.66 ご先祖様に报告

完成任务64后，将モンタナ带到迷宫“チュロス高地”的墓地处。

No.67 ルーベンブルグ入学

完成任务01后，在迷宫ルーベンブルグ1F（X：9，Y：4）处接任务，然后通过每一层的考试即可。

No.68 マジカルパーティー

完成任务01后，在迷宫ルーベンブルグ2F（X：2，Y：18）位置接任务，以只用魔法攻击的条件下取得优胜。

No.69 も？れ？る！

完成任务11后，在迷宫ルーベンブルグ2F（X：11，Y：8）位置遇到ミルコ，送给他一个天使の小窗即可。

No.70 禁じられた实验を阻止せよ

完成任务01后，在迷宫ルーベンブルグ3F的校长室战胜校长和理事长。

No.71 火の贤者の苛立ち

完成任务08后，在迷宫“灼热の古城”B1F（X：10，Y：10）位置和火之贤者对话。

No.72 マブいぜ、シリンモリン

完成任务08后，在迷宫“ナルマント海沟”深处和水之贤者シリンモリン对话。

No.73 ユニコーンによろしく

完成任务01后，在迷宫“チュロス高地”南侧1F（X：2，Y：6）位置得到大树の杖，将它交给北侧1F（X：1，Y：18）位置的ユニコーン，换回ユニコーンの角。

以音乐和歌剧为主题的可爱RPG

本作是一款以音乐和歌剧为主题的RPG，游戏在流程方面没有刻意为难玩家，只要进入大地图上有水晶的地点，很容易便能找到前进的道路。游戏将主要精力放在了剧情、音乐和歌剧上，因此流程和战斗方面都设计得非常简单，查看任务状态时可以发现角色的基本状态只有HP、等级和强度三项数值，再加上战斗时随机性太大，导致等级在本作中虽然提升得快，但基本丧失了存在的意义，算是一款风格比较另类的游戏。

文 阿鲁

RPG

轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A			
アンティフォナの圣歌姬 天使の乐谱 Op.A			
日本一Software	2009年10月22日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统简介

系统

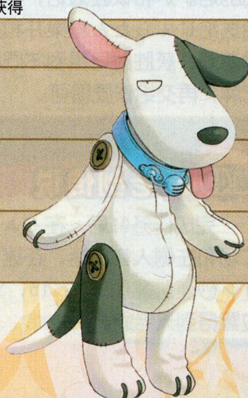
滑杆／十字键	移动
□	摇铃铛
×	加速
○	确定／对话
△	菜单
L／R	切换大小地图
START	跳过剧情对话

系统选项

つかう	使用物品	
	メロディーカード	使用旋律卡片
	アイテム	使用道具
じゅんび	战前准备	
	そうび	装备饰品
	チエレスタ	填充、制作旋律卡片以及给人偶装备特殊乐谱
	へんせい	调整队伍
そうだん	查看目前该前往何处发展剧情	
かくにん	查看数据	
	しょうさい	观察角色的详细状态
	かんさつノート	查看已收录的名词解释、人物介绍以及怪物图鉴
しすてむ	系统选项	
	セーブ	记录游戏
	タイトル	返回游戏主界面
	おぷしょん	调整游戏音量以及更换壁纸

战斗选项

こらしめる	普通攻击，选择此项的人将在回合最后和对方选择此项的敌人进行群殴，第一阶段为主力成员参与，第二阶段后备成员也会参与到群殴的队伍中	
つかう	使用旋律卡片、特技和道具，选择此选项的角色在回合里有优先行动权	
	メロディーカード	使用旋律卡片，不同的旋律卡片必须由其对应的角色才能使用
	とくしゅ	使用角色的特技，人和人偶的特技是分开的，需要自行切换进行选择
	アイテム	使用道具，道具通过在商店购买以及战斗胜利后获得
じょうほう	调查敌我的当前状态，按下L／R还可以调查到后排的成员。	
へんせい	调整队伍，可随时将前后排队员进行交换，交换后立即实现，不浪费回合数	
あやまる	逃跑指令，选择后需要连点○键，在引线烧到尽头前完成灭火工作即可成功逃跑	
とつげきっ!	全员突击，可用在比较有把握的战斗中，游戏中期以后不要贸然使用该指令	



金钱

游戏在战斗后不会直接获得金钱，玩家需要将怪物掉落的道具卖掉后才能获得金钱，或者是完成委托任务以及消耗思念碎片帮助王都ストラディーバ商店二楼的作曲家完成各种课题。游戏中所有道具的最大持有数为9，因此一定要及时卖掉或者消耗掉数量比较多的道具，不然就浪费了。

思念碎片

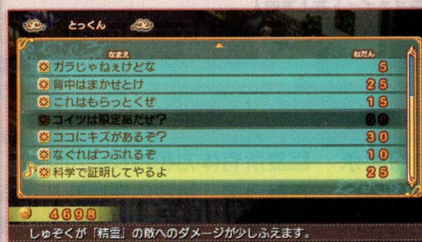
思念碎片是制作旋律卡片和恢复旋律卡片使用回数的必要材料，在游戏的世界里，许多地方都隐藏着思念碎片，只要靠近一定范围按□键摇铃后就能获得，游戏后期当クララ学会让思念碎片显现在场景中的技能后可以更加轻松地进行回收。在战斗中，将敌人攻击至虚弱状态时使用ミアベル的特技也可以从敌人身上取得思念碎片。

旋律卡片

相当于普通RPG中的魔法，分为攻击类、回复类以及辅助类三大类型。旋律卡片可以在商店直接购买也可以通过消耗思念碎片自己制作，选择チェレスタ→メロディーカード→さくせい后就可以制作卡片了。刚开始能制作的卡片数量有限，通过完成分支任务等途径获得“周刊マイストロ”并使用后就可以增加可制作卡片的数量，完成各地商店店主的委托任务后除了可以获得金钱奖励外，还可以增加店主贩卖物品的数量，其中也包括旋律卡片的种类。每张旋律卡片都有使用次数，当使用次数为0后可以选择チェレスタ→メロディーカード→チャージ消耗思念碎片回复卡片的使用回数。当你不想要这张旋律卡片时可以选择チェレスタ→メロディーカード→さくじょ，这样就可以消除这张卡片了，同时还可以获得思念碎片作为奖励。

技能

在各地商店和右边的NPC对话就可以让非人偶成员学习



技能，不同的角色可以学到与自身相对应的各种技能，随着等级的提升可以学习的技能数量也会不断增加。各种技能的跨越性很大，既有增加特技种类、提高战斗获胜率、让逃跑变得更容易、抵御异常状态等对战斗有极大帮助的技能，也有许多诸如可以在地图上明确看到思念碎片的位置、摇铃铛时吸取碎片的范围变大、制作旋律卡片时消耗碎片数量减少等与战斗毫无关系的技能，每个人最多能同时装备五个技能，如何取舍就看玩家自己的喜好了。

各角色技能一览

ミアベル

技能名称	所需金额	技能解释
きあい	35	一定几率回复特技的使用次数
めんいき	5	小几率自动恢复异常状态
うるうるの瞳	10	当处于主战成员第一位时，逃跑时引线燃烧的速度变慢
ステキな笑颜	10	当处于主战成员第一位时，逃跑时引线的长度增加
ヒラメキ	80	学会第二个特技
ユーカレ	96	学会第三个特技
天使の轮	25	摇铃铛时影响的范围变广，可叠加
天使の目	40	可以获得贵重的思念碎片
想いをこめる	5	入手思念碎片的数量有所增加
がんばる	5	较大几率自动恢复异常状态
アンジェルの素质	5	使用特技“奇迹のベル”时恢复异常状态率提高
ぎふと	20	升级时回复体力
圣音のメロディ	10	所有特技使用回数+1
天使のハーモニー	10	使用回复体力的旋律卡片时增加半格的回复量

クララ

技能名称	所需金额	技能解释
じっとみつめる	20	战斗胜利后辨明敌人的种族
ビギナーアーディスト	15	使クララ可使用的旋律卡片数量增加（初级篇）
プロアーディスト	30	使クララ可使用的旋律卡片数量增加（中级篇）
トップアーディスト	50	使クララ可使用的旋律卡片数量增加（高级篇）
道化の目	10	在地图上表示出普通思念碎片的位置
知者の目	30	在地图上表示出贵重思念碎片的位置
贤者の目	45	在ミアベル入手贵重思念碎片时显示出碎片的资料
根回し	40	学习所有技能的所需金额减5，可叠加，学习技能最低金额为1
にぎる	35	当身处队伍中3、4位置时提升对“ゼリー”种族的伤害
あらう	35	当身处队伍中3、4位置时提升对“キノコ”种族的伤害
なでまわす	15	当身处队伍中3、4位置时提升对“ニャンコ”种族的伤害
关节をはずす	40	当身处队伍中3、4位置时提升对“ガイコツ”种族的伤害
トゲをぬく	50	当身处队伍中3、4位置时提升对“サボテン”种族的伤害
キズをつける	30	当身处队伍中3、4位置时提升对“バラ”种族的伤害
はたきおとす	25	当身处队伍中3、4位置时提升对“ハチ”种族的伤害
しっぽをつかむ	55	当身处队伍中3、4位置时提升对“トカゲ”种族的伤害
ムシする	45	当身处队伍中3、4位置时提升对“フェアリー”种族的伤害
しっぽをおしる	60	当身处队伍中3、4位置时提升对“キツネ”种族的伤害
おすわり！	60	当身处队伍中3、4位置时提升对“ワーウルフ”种族的伤害
エサでつる	60	当身处队伍中3、4位置时提升对“ビースト”种族的伤害
ゲキリンをねらう	80	当身处队伍中3、4位置时提升对“ドラゴン”种族的伤害
ヘビのようににらむ	55	当身处队伍中3、4位置时提升对“カヘル”种族的伤害
口をふさく	70	当身处队伍中3、4位置时提升对“マーメイド”种族的伤害
つりあげる	45	当身处队伍中3、4位置时提升对“ボボ”种族的伤害
ペタペタさわる	60	当身处队伍中3、4位置时提升对“リュウ”种族的伤害
キバをたたく	80	当身处队伍中3、4位置时提升对“マンモフ”种族的伤害
除菌	60	当身处队伍中3、4位置时提升对“ゾンビ”种族的伤害
ゆであげる	90	当身处队伍中3、4位置时提升对“カニ”种族的伤害

フェリシア

技能名称	所需金额	技能解释
めんいき	5	小几率自动恢复异常状态
うるうるの瞳	10	当处于主战成员第一位时，逃跑时引线燃烧的速度变慢
イオニア	30	旋律卡片使用回数+1
エオリア	45	制作旋律卡片时所需的思念碎片数−1
ロクリア	20	可以让制作旋律卡片的思念碎片数减为0
ミーントーン	15	补充旋律卡片使用回数时所消耗的思念碎片数−1
ポリフォニー	15	消除旋律卡片时所获得的思念碎片数+1
ドデカフォニー	20	消除旋律卡片时所获得的思念碎片数+N
アナリーゼ	20	消除旋律卡片时可获得两种类型的思念碎片
セリエリズム	40	消除旋律卡片时增加所有可获得思念碎片的数量
ポスト・セリエル	80	消除旋律卡片时大量增加所有可获得思念碎片的数量
マエストロ	60	可制作的旋律卡片数量增加
绝对音域	40	降低比自己等级低的敌人使用旋律卡片或特技时所造成的伤害
秋の味觉	25	当身处队伍中1、2位置时提升对“キノコ”种族的伤害
テイルチュッパー	40	当身处队伍中1、2位置时提升对“トカゲ”种族的伤害
ハンティング	40	当身处队伍中1、2位置时提升对“キツネ”种族的伤害
冬の味觉	65	当身处队伍中1、2位置时提升对“カニ”种族的伤害

イグナーツ

技能名称	所需金额	技能解释
ねらいうち	25	普通攻击和突击时伤害提高
ヒラメキ	80	学会第二个特技
ユーカレ	96	学会第三个特技
まだ終われねぇな	5	一定几率让一次可以使自己战斗不能的攻击无效化
ガラじゃねぇけどな	5	帮助フェリシア承担伤害
背中はまかせとけ	25	让ミアベル受到的伤害减少
これはもらっとくぜ	15	战斗胜利时敌人掉落物品几率增加
コイツは限定品だぜ?	50	能以更高的价格卖出物品
ココにキズがあるぞ?	30	能以更低的价格买到物品
なくればつぶねるぞ	10	提升对“ゼリー”种族的伤害
科学で证明してやるよ	25	提升对“精灵”种族的伤害

アサラト

技能名称	所需金额	技能解释
めんいき	5	小几率自动恢复异常状态
うるうるの瞳	10	当处于主战成员第一位时，逃跑时引线燃烧的速度变慢
ジェミニ・ガード	30	パチカ受到的伤害降低
せいれいのしゅくふく	15	升级时回复1格HP
おねだり	25	完成委托任务时获得的金币数量增加
うわめづかい	25	被卷入攻击时，一定几率躲避敌人的攻击
せいれいのかご	35	最大HP+1
まじかるバリア	40	降低受到旋律卡片或特技攻击时的伤害
おこったぞ!	20	パチカ战斗不能时，自己体力全回复
つつきまわす	25	提升对“カヘル”种族的伤害
キャッチ＆リリース	20	提升对“ボボ”种族的伤害
らっきーすたー	40	普通攻击时一定几率让敌人战斗不能

パチカ

技能名称	所需金额	技能解释
ねらいうち	25	普通攻击和突击时伤害提升
スタミナ	60	最大HP+1
ステキな笑颜	10	当处于主战成员第一位时，逃跑时引线的长度增加
ジェミニ・アタック	35	当アサラト处于主战队员位置时，提升普通攻击的伤害
1%のひらめき	20	获得经验值提升
ヤジをとばす	25	身为后备队员时，提升普通攻击的伤害
ラッキーパンチ	45	一定几率提升伤害
すわる	30	身为后备队员时，每回合回复少量HP
せんてひっしょー	25	普通攻击和突击时处于有利位置
おでこでうける	30	普通攻击和突击时受到的伤害降低
ゆるさないぞ!	20	アサラト战斗不能时，普通攻击和突击时处于非常有利的位置
ウザくなでる	15	提升对“ニャンコ”种族的伤害
はちのむさし	35	提升对“ハチ”种族的伤害
げんじつをみる	40	提升对“フェアリー”种族的伤害

ルイルイ

技能名称	所需金额	技能解释
スタミナ	60	最大HP+1
ヒラメキ	80	学会第二个特技
ユーカレ	96	学会第三个特技
トレジャーハント	30	战斗胜利时敌人掉落物品几率增加
セーマン	25	降低旋律卡片所造成的伤害
ドーマン	25	降低特技所造成的伤害
ささやかな幸运	40	战斗胜利后主战队员获得的经验值增加
ぐーでなぐる	15	当身处队伍中1、2位置时提升对“ガイコツ”种族的伤害
净化のウインク	15	当身处队伍中1、2位置时提升对“ゾンビ”种族的伤害
オドオドしない?	10	迅速恢复异常状态“オドオド”
ピヨピヨしない?	15	迅速恢复异常状态“ピヨピヨ”
モヤモヤしない?	10	迅速恢复异常状态“モヤモヤ”
ドクドクしない?	10	迅速恢复异常状态“ドクドク”
ガクガクしない?	5	迅速恢复异常状态“ガクガク”
ブルブルしない?	5	迅速恢复异常状态“ブルブル”

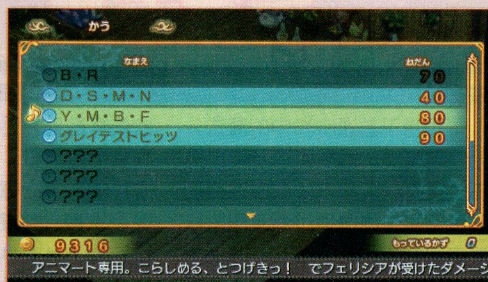
こらしめる：ふつうに攻撃してこらしめます

ソフィア

技能名称	所需金额	技能解释
ヒラメキ	80	学会第二个特技
ユーカレ	96	学会第三个特技
するどい眼光	15	一定几率让敌人放弃攻击机会
开眼	30	普通攻击和突击时伤害提高
缩地	20	当身处队伍中3、4位置时，普通攻击和突击时伤害提高
アルターの血脉	25	普通攻击和突击时伤害提高
爱ゆえに	15	迅速恢复异常状态“ピヨピヨ”
かえりみない	5	迅速恢复异常状态“ドクドク”
こびない	10	迅速恢复异常状态“オドオド”、“モヤモヤ”
ひかない	5	迅速恢复异常状态“ガクガク”、“ブルブル”
居合い	60	当身处队伍中1、2位置时提升对“サボテン”种族的伤害
シルバーブレット	65	当身处队伍中1、2位置时提升对“ワーウルフ”种族的伤害
ソニックスラッシュ	70	当身处队伍中1、2位置时提升对“ビースト”种族的伤害
スレイヤー	75	当身处队伍中1、2位置时提升对“ドラゴン”种族的伤害
やさしくほほえむ	60	当身处队伍中1、2位置时提升对“マーメイド”种族的伤害
ドラグーン	55	当身处队伍中1、2位置时提升对“リュウ”种族的伤害

特殊乐谱

特殊乐谱的作用和技能一样，相当于装在人偶身上的技能，特殊乐谱除了可以在パンティロ下方的商店里购买，还可以与某些特定NPC对话后获得，在游戏的世界里可以在各地找到“特殊人偶”，将找到的特殊人偶放回自己的家中后再与它们对话也能得到特殊乐谱。



特殊人偶地点一览

名称	地点
カヤノ	调查チェンバロ餐厅里厨师右边的人
ベリー	田园地带アンダンテ，从屋子上方来到右边的场景后调查右旁的人
レザー	调查プリングランド大圣堂左边房间里的人
ジェニィ	マドリガル调查蓝色音符旁边的人
デッ样	パンテイロ右上房间内调查门口的人
キャンディ	调查サマラント大圣堂左上的房间里的人
ミント	调查ティソバレス海岸的洞里面的人
メリアル	レガート・ブリッジ，マール大陆一侧调查出口的人
ロープ人形ロープ君	调查タムンランド大圣堂入口右上角的人
さくら	调查アンクルン入口处上方的人
お茶くみ子	ミルリトン遗迹，从左上的楼梯下去之后走到尽头，调查那里的人
チェルシス	调查ウィンタランド大圣堂入口左上方的人
でるでるちゃん	调查暗の森ファゴット右上方的人
ルヴィア	クラヴィス城进入中央大门后，调查右上方的人

特技

相当于普通RPG中的必杀技，不同的人和人偶拥有的特技性质各不相同，甚至某些角色自身并没有特技。特技和旋律卡片一样也有使用次数，用光之后只有通过使用道具或者是接受司祭的祝福才能回复，本作中与各地教堂里的司祭对话即可接受祝福回复所有体力和特技使用回数。在战斗中，特技的使用往往是取胜的关键；特别是在进行BOSS战时，恰当地使用特技甚至可以封锁敌人的行动，让对方在毫无反击的情况下获得胜利，因此一定要随时保持特技使用数量处于全满状态。

战斗简介

在本作中，作战队员分为处于前列的主战队员和处于后列的后备队员，具体的战斗分为三个阶段。第一个阶段是使用旋律卡片和特技的时间，只有主战队员可以使用卡片或特技，无论敌我，只要有人使用旋律卡片或特技都将在这个阶段进行；第二阶段为普通攻击，使用过卡片或特技的角色将不参与第二阶段的普通攻击，如果所有主战队员都使用了卡片或技能且对方有人使用普通攻击指令，这时被判定为卷入战斗，被卷入战斗的成员攻防大幅降低，对战斗十分不利；第三阶段为混战，此时敌我后备队员也加入到乱斗中，系统将根据敌我能力的平均值来给出受伤害的指数，后备队员虽然会参与战斗，但是不会受到伤害。



舍小我战法

在游戏流程的BOSS战中，如果不刻意练级的话，敌人的平均等级基本都比我方高出一倍左右，不过游戏的战斗存在比较大的随机性，因此可以用以下方法来对付游戏中几乎所有的BOSS战。首先要将其中一名角色的HP增加到最高的6格，可以通过装备饰品或者技能来达到，然后其他三名前排的出战队员必须持有全体或者单体强力攻击的特技。战斗开始后HP最高的角色使用普通攻击，其他三名角色使用特技攻击对方HP最少的成员，这样一来对方除了使用特技或者旋律卡片外，没有其他方法对三位主攻人员造成伤害，而HP高的队员基本可以坚持一个回合不死，如此一来第二回合结束时对方不是被全灭就是全体处于虚弱状态，而我方损失最多只有一名队员，第三回合再用一轮特技或者直接选择全员突击就能轻松结束战斗。

●调查米娅贝尔自己房间右下角的点心即可免费全回复。
●米娅贝尔自家的储物室和植物多次调查后都可以获得道具，在游戏初期颇有帮助，其他地方的一些秘密道具也需要多调查几次才能找到。

流程攻略



寻找心的人偶与第一次敲响的钟声

剧情

一大早，米娅贝尔（ミアベル）就独自在窗边练习唱歌，果然没有旁人的时候才能发挥出演唱的实力啊。今天是一年一度与大姐莉莉（リリー）见面的日子，拥有演唱天赋的姐姐很早就被王国选中作为歌姬进行培养，从那时开始每年就只能与大姐见一次面，每当这一天来临之前，米娅贝尔都会特别地兴奋。

吃过早餐后，大家在父亲的带领下乘坐飞空艇来到了王宫，令人震惊的是成为歌天使并即将为不久就要到来的大祝祭高歌的莉莉却被魔王夺走了声音，各地也有怪物不断出现，各地的圣堂也在遭到不断袭击后失去了音色。为了不让民众产生恐慌，国王打算先将莉莉失去声音的消息进行封锁。

回到村子后米娅贝尔感到十分失落，想要帮助姐姐但偏偏又无能为力让她感到迷茫。来到圣堂自己一人唱歌时却意外遇到了自称是姐姐同学的伊古纳池（イグナーツ）和罕见的人形人偶古蕾芙（クレフ），原本失去人偶之心的古蕾芙却因为米娅贝尔的歌声重新获得力量，拥有力量的古蕾芙轻松干掉了来犯的敌人。情急之下米娅贝尔道出了莉莉被夺走声音这个国家级秘密，不过看伊古纳池的样子也非常担心莉莉大姐的安危，回家和克拉拉（クララ）商量后决定组成祈歌团（チェレスタ），寻找魔王并打败它夺回姐姐的声音，伊古纳池自然很爽快地加入了团队，再加上有古蕾芙的帮忙，战斗力也大大提高，克拉拉的朋友菲利西娅（フェリシア）也在一系列事件后加入了团队，由此一个四人团队开始了冒险的旅途。

流程

对话完毕后离开房间，往上走来到圣堂，进入圣堂后触发剧情，之后出城来到日だまりの森ダムダム，往下走就可以找到司祭了，途中遇到的战斗基本可以轻松取胜，可以在这里打几波怪练练级，就算在这里被全灭也会自动回到村子继续流程，不过就拿不到司祭给的装备品了。与司祭对话后返回家中与母亲对话，吃完饭后来到村子左边的空地乘坐飞船到王宫探望身为歌天使的姐姐，不过却发现姐姐的声音被魔王夺走了。返回村子后来到圣堂，在这里遇到了自称是姐姐同学的イグナーツ与人形人偶クレフ，剧情后进入战斗，不管是普通攻击还是突击都可以轻松获胜，返回家里与クララ交谈后决定组成祈歌团找到魔王，帮姐姐夺回声音。再次来到圣堂，イグナーツ爽快地加入了队伍，不过队伍里还少一个作曲家，クララ提议前往バロック・フィールズ找她朋友フェリシア帮忙，在广场触发剧情后来到フェリシア的家，之后众人一起进入日だまりの森ダムダム。

●与クレフ一起战斗后回到2楼自己的房间调查右边的柜子可以获得壁纸“ポートレイト（爱娘）”。
●调查菲利西娅家中的钢琴可以获得特殊乐谱“W・A・T・C”。
●在バロック・フィールズ的商店接受委托任务后前往日だまりの森タムタム找到奇怪的蘑菇，返回商店完成任务后获得特殊乐谱“アマデウス”。



充满勇气 踏上旅途 与命中注定的重逢

流程

进入森林后先往右走找到双胞胎和蘑菇，再往左走干掉两只杂鱼后救出蘑菇，剧情后返回バロック・フィールズ圣堂发现司祭不在，来到ハミング・ビル找到司祭并拿到“妙药の种”，返回森林将药交给双胞胎后救醒生病的人偶，这时港口传来怪物来袭的消息。往左下方向前进来到港口，与大叔扯淡后便进入游戏的第一场BOSS战。

BOSS战 算是比较简单的一场战斗，敌人一共有五只，一开始要对付四条小鱼，四条小鱼被干掉后大鱼会随即出现。在选择战斗方针时让フェリシア使用特技“ロケットインパクト”，其他角色选择普通攻击，这样可以一开始就秒杀掉所有的杂鱼，等大鱼出现后其他成员围殴便可以轻松解决战斗。

剧情

帮助菲利西娅解决掉森林的隐患以及帮双胞胎治好他们的人偶后总算是可以前往王都进行祈歌团的认证了，在港口城市停留的时候克拉拉被一只名为莲特（レント）的人偶给缠住了，既然甩不掉就干脆自己留着用了，也算是给队伍增加了战斗力。由于每年都到王宫看望莉莉大姐，所以和国王也算是混得不错，再加上这次成立祈歌团的目的也是为了找回身为歌天使的莉莉大姐的声音，在米娅贝尔极力说服父亲点头后，国王随即也同意了。

虽然团队是合法了，不过今后的道路可不平坦，大司教告诉大家想要到达魔王城首先必须得到大陆上四大圣堂的祝福才行，而且最近有一个没有被认证的祈歌团正在各地对圣堂进行破坏活动，并且还给了米娅贝尔一个联络器，说是遇到什么情况随时与他进行联络。离开王宫后很快就在田园地带遇到了破坏圣堂的祈歌团，可是没想到对方的引导者居然是米娅贝尔儿时的伙伴康帕蕾拉（カンパネラ），不过对方却说根本就不认识米娅贝尔这个人，甚至连米娅贝尔手上的铃铛都被否认了，还声称要为魔王找到一件物品，难道康帕蕾拉被魔王抓住后洗了脑？带着种种疑问米娅贝尔一行开始了收集祝福的旅程。



之后返回自己家里与母亲对话，欣赏完一段令人感动的歌剧后前往港口准备出发。船上和同伴对话后都会获得物品，其中与イグナーツ和クレフ对话可以得到クレフ的特殊乐谱，与其他人对话则是获得装备或者道具，对话三次后便进入港口城市チェンバロ。进入城市后和旁边的クララ对话发生搞笑剧情，之后レント成为クララ的人偶。

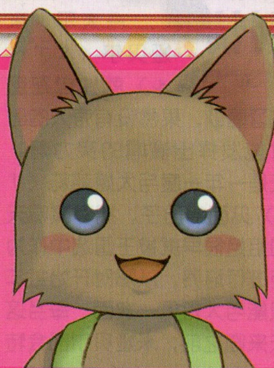




来到王都ストラディーバ，进入右边的宫殿与国王谈到成立祈歌团的事，在众人的恳求和父亲的帮助下总算是通过了祈歌团的认证，来到右边的图书室与大司教交谈后得知魔王城的位置在北方大陆，不过要得到四大圣堂的祝福之后才能打开通往魔王城的道路，并且大司教还告诉众人，ミアベル随身带着的铃铛的主人カンパネラ也被魔王给掳走了。离开宫殿时从护卫口中得知了一伙没有得到批准的祈歌团在对各地的圣堂进行破坏，之后在圣堂向司祭打听到破坏者在アンダンテ的消息。

来到田园地带アンダンテ，注意不要踩到四周的花，在这里的圣堂前找到了四处破坏圣堂的祈歌团，对方的引导者居然是ミアベル的儿时好友カンパネラ，对方似乎对ミアベル毫无印象，并且从对方的口中得到了他们正在为魔王寻找物品的消息。下个场景的右下方有一间小屋，如果从开始就一直没有因踩到花被大叔教训的话，在屋子里和大叔对话可以获得一个最大HP+1的道具。

- 在ハミング・ビル调查路牌获得壁纸“ポートレイト（マリオネット）”。
- 在ハミング・ビル左下角调查木桶三次，然后再调查草丛数次获得壁纸“ポートレイト（憧れのひと）”。
- 调查ハミング・ビル圣堂的壁画后获得壁纸“ポートレイト（志を継ぐもの）”。
- 王都ストラディーバ王宫花园左上角房间内，调查阳台获得壁纸“ポートレイト（ザ・キング）”。
- 王都ストラディーバ王宫图书室调查最右边的书架两次获得壁纸“ポートレイト（心を探すもの）”。
- 王都ストラディーバ与国王对话剧情后返回房间再次与国王对话获得特殊乐谱“ジュリア”、“田舎の子”。
- 调查チェンバロ餐厅里厨师右边的人获得特殊人偶“カヤノ”。
- 调查田园地带アンダンテ圣堂的壁画后获得壁纸“ポートレイト（壳の魂）”。
- 田园地带アンダンテ，从屋子上方来到右边的场景后调查右旁的人获得特殊人偶“ベリー”。





魔女之恋 百年不变

剧情

普林古大陆的大圣堂位于山顶，在途经山脚的菲尔玛塔（フェルマータ）村时大家被一只奇怪的生物给吸引住了，这个名为圣兽的生物让菲利西娅十分喜爱，向商人询问价格时却被告知这是非卖品，不过要是大家能找到他的女儿并劝说她脱离魔女的教团，那么他就将圣兽送给大家。打听过魔女的消息后，很快就在前往大圣堂的途中遭遇到了这个花痴魔女，几句话不合正要大打出手的时候，一名美男子突然出现阻止了魔女的行动。

来到山顶再次遭遇魔女，危机时刻一个名为库琳妲（クリンダ）的女性出手相助将魔女赶跑。之后大家被她请进了圣堂，原来她也是一名魔女，而且和这里的负责人是关系不错的朋友，不过负责人目前并不在圣堂，只留下了一封信作为线索。虽然信里的内容几乎没人能看懂，但这难不了菲利西娅，毕竟这里的负责人是她的爷爷，经过鉴定后很快就知道了负责人的去向。

虽然按照信里的内容并没有发现负责人的身影，不过却从魔女那里将商人的女儿给带了回去，被释放的圣兽告诉大家负责人被一个祈歌团给带走了，其中有一只犬型人偶。根据圣兽的叙述，大家终于在镇上的圣堂里找到了康帕蕾拉带领的团队以及被绑架的负责人，不过看样子这个好色的老头子十分享受被绑架的旅程。救出人质后康帕蕾拉一行人便离开了圣堂，原来他们绑架负责人是要从他口中得到可以增强力量的秘药的下落，看来这就是他们要帮魔王找的东西了。



流程

来到フェルマータ，刚进城フェリシア就被一只名为"圣兽"的生物给吸引住了，不过对方却以说服自己女儿脱离魔女的组织为条件来贩卖"圣兽"。一直往前走，在山腰处遇到了自称是魔女的マージョリー，虽然中途发生了一些口角，不过好在一个叫做ソフィア的男子挡住了魔女的攻击。继续前进来到山顶，魔女为了追美男子ソフィア再度和众人相遇，在这里可以选择战斗或者说服魔女，选择说服就可以避免战斗。

BOSS战 魔女的实力不俗，魔女本身和猫型人偶都会使用特技，魔女的火魔法可以对前排角色造成1格HP的伤害，因此在排列队伍时要把血量多的放在前排的位置。具体的战斗方法应该是其中三人使用特技，剩下一人使用普通攻击，这样一来就算受伤或死亡也只是消耗其中一人的HP，这种舍小我保全团的战斗方式在今后会经常用到，两轮左右就可以将猫型人偶揍飞，之后全体攻击就能轻松搞定魔女结束战斗。此战就算被全灭也能继续流程。



不管选择战斗还是说服，魔女マージョリー都会发怒，不过这时另外一个魔女クリンダ出手解救了众人。进入圣堂与クリンダ交谈后得知负责人テオルボ目前并不在这里，为了让大家能够安全地找到テオルボ，魔女让ソフィア加入到了队伍中，接下来有两条分支路线供玩家选择，与这里的司祭多次对话后就可以免费回复全状态了。

寻找テオルボ路线

返回ハミング・ピル，在圣堂里并没有找到テオルボ的身影，之后来到フェルマータ找到卖"圣兽"的人，等不及的他决定独自去寻找女儿。

追逐魔女マージョリー路线

前往田园地带アンダンテ，在第二片花地的左上角找到魔女マージョリー，从猫型人偶口中得到了商人女儿在チェンバロ的消息。与穿蓝色衣服的人对话，之后在饭店门口遇到商人的女儿，返回田园地带再次找到魔女マージョリー，剧情后回到フェルマータ找商人完成任务。

救出"圣兽"后得知大家要找的テオルボ被带着犬型人偶的祈歌团给带走了，地点就在バロック・フィールズ，之后圣兽ルイルイ加入队伍。前往バロック・フィールズ，在圣堂里找到了被绑架的テオルボ以及之前的祈歌团，一场战斗再所难免。战斗胜利后和テオルボ一起返回ブリングランド大圣堂，在这里终于得到了第一个祝福。离开圣堂时双胞胎的人偶再次出现了问题，好在ミアベル的父亲乔装打扮后驾驶飞空艇及时赶到，于是众人乘坐飞空艇向下一个目的地飞去。



BOSS战 战前记得将ソフィア放在前排，只要让几个有攻击性技能的人出战并使用特技就能轻松解决战斗，カンパネラ的魔法攻击力比较高，尽量让出战成员的HP都在3以上。对方的普通攻击力不算高，因此此战不需要使用舍小我的战法，全部角色使用强力攻击性特技快速解决掉对方更加安全。

- フェルマータ第一次遇见魔女的场景，调查左上灯柱获得壁纸"ポートレイト（ナイト）"。
- 调查ブリングランド大圣堂左边房间里的人获得特殊人偶"レザー"。
- ソフィア身上有HP+1的饰品，可以在BOSS战打完之后取下来充公。



重见希望与再会的梦

剧情

一番折腾后总算是得到了第一个祝福，不过这时候双胞胎的人偶再度出现了虚弱的症状，好在女儿控大叔驾驶飞空艇及时赶到，不过独自一人操作飞空艇的大叔实在是技术太差，途中飞空艇就因技术原因偏离了航线，坠落后大家都没受伤算是万幸了。虽说是偏离了航线，但是离目的地也算是近了不少，就在众人步行前往大圣堂的途中遇到了破坏圣堂的祈歌团成员之一马虎模糊（マフモフ），好心的米娅贝尔将这个迷路的家伙作为“犬质”带在身边继续前进，在山顶和魔女的猫型人偶抢花时被集体催眠。

睡梦中，米娅贝尔和王子相遇，而7年前的记忆也正在慢慢复苏，可就在紧要关头魔王突然出现，不但揍飞了王子还打断了米娅贝尔记忆的恢复，不过魔王似乎没有伤害米娅贝尔的意思，只是留下了“告诉大司教，300年前的仇恨我要用自己的手来解决”这句话后便离开了。虽说这一切发生在梦中，但是却又非常地真实，其他人似乎也因为各自的梦境而困扰，看来接受祝福之后要回去向大司教报告这一情况。

继续前进的途中康帕蕾拉一行人突然出现并带走了“犬质”，而众人也跟着出现的圣堂负责人来到圣堂并接受了祝福。双胞胎的人偶最终因为寿命到了尽头而消失了，两姐弟也在这生离死别中成长了不少，之后两人留在圣堂与新人偶缔结契约，而米娅贝尔一行人则返回王宫进行报告。



流程

剧情后前往パンテイロ，一直往下走找到离队的双胞胎，被傲娇女教训后两人归队。与船边的老人对话后来到コンガ高原，在这里遇到了康帕蕾拉的犬型人偶，看样子是迷路了，大家商量后决定将它作为“犬质”带在身边。穿过高原来到サウン・ガウ山，这里需要先在山顶部分触发断崖剧情后才能顺利通过洞穴，在洞穴里能遇到能力不强但是经验比较高的僵尸类敌人，并且洞穴里有回复体力和回复特技的大水晶，可以在这里将队伍平均等级练到20级左右再继续前进。穿过洞穴后在山顶发生剧情，被催眠后梦到了王子和魔王，当问到为什么要夺取莉莉的声音时，魔王却否认了这一事实。继续前进来到ティソパレス海岸，在这里会再度和四处破坏的祈歌团交战。



BOSS战 如果将队伍平均等级练到20级左右，再将出战成员的HP通过技能或道具提升到4或5格战斗起来会比较安全。对方的等级平均在30级左右，并且カンパネラ有群体攻击特技，威力不俗，可以考虑先用ルイルイ的强力单体特技加上攻击性旋律卡片优先解决掉，如果全队角色的HP都比较多的话可以每个回合让一人来进行普通战斗，运气好可以保证无人死亡结束战斗。

战斗结束之后サマラント大圣堂负责人アルバ出现并带领众人来到了大圣堂，在这里的选项建议选择第二项“ダルセーニョを助ける”，这样不但可以多看不少剧情，并且之后还可以获得两个特殊乐谱。虽然双胞胎姐弟对人偶ダルセーニョ十分喜爱，不过经过鉴定得知ダルセーニョ的寿命已经到了尽头，不过到ティソパレス海岸的洞穴里浸泡温泉也许可以让它恢复一点元气。从海岸右上方进入隐藏的洞穴，在最深处发生剧情，ダルセーニョ最终还是由于寿命已到而消失，大家带着ダルセーニョ留下的核心返回サマラント大圣堂。之后双胞胎留下来接受新的人偶，ミアベル一行则返回王宫报告关于魔王的情报，在王宫向大司祭报告完毕后就可以前往第三个大圣堂了。



- マドリガル调查红色音符的路灯获得壁纸“ポートレイト（ススメ！）”。
- マドリガル调查蓝色音符旁边的人获得特殊人偶“ジェニィ”。
- パンテイロ右上房间内调查门口的人获得特殊人偶“デッ样”。
- 在パンテイロ与中央穿白衬衫的人对话，然后前往チェソバロ左上角穿蓝色衣服的露天商人对话，之后返回パンテイロ与白衬衫对话后得到15块钱，到チェソバロ露天商人那里买一件商品，最后返回交给白衬衫后得到HP+1的饰品。
- 调查サマラント大圣堂左上的房间里的人获得特殊人偶“キャンディ”。
- 调查ティソパレス海岸的洞里面的人获得特殊人偶“ミント”。



天使传来的情书与两颗心

流程

剧情后来到两个大陆的交界处レガート・ブリッジ，在这里与ホメロス对话后发生战斗，剧情后过桥便来到マール王国。



BOSS战 这次要和ホメロス召唤出来的两只怪物战斗，两只怪物的等级高达55，强度也有79，因此此战要将几个有攻击特技的人派上场并争取第一回合就强行干掉一只怪物。如果队伍平均等级在20级左右时，可以先到商店里让イグナーツ和ルイルイ学会技能ヒラメキ，这样他们两人就可以使用威力更加强大的二级技能，一回合搞定一只怪物不在话下。

剧情

第三个大圣堂的位置位于与本国相邻的玛鲁王国境内，虽然大家很顺利地到达了大圣堂，但是由于老负责人的过世，新负责人正在进行转交仪式，因此没能如愿见到本人，恰巧这个时候又有村民前来报告有怪物出现，司祭便以祈歌团应该帮助普通人铲除妖孽为名将众人打发走了。大家跟随村民来到村子后虽然没发现怪物，但是却找到了被守护国家的卫歌队成员包围的美男子——魔女的忠实随从索菲亚（ソフィア），强横的卫歌队不但没有任何解释，反而想除掉目睹了现场的平民和祈歌队的众人，幸好魔女及时赶到并出手教训后对方才悻悻离开，看来世界的旋律已经开始影响人心了，必须赶快夺回莉莉的声音。

解决了村民的事件后，众人返回大圣堂找司祭借用飞空艇，不过想要解开通往飞空艇平台的封印必须找到之前在山顶看到的具有催眠效果的花。在找花的途中，众人误闯到300年前的世界，在这里遇到了人偶古蕾芙的主人，同时也是魔女库琳妲的丈夫，在工作室里大家见到了已经制作完成的人偶古蕾芙，主人对能够让失去人偶之心的古蕾芙动起来的米娅贝尔另眼相看，最后甚至将古蕾芙的人偶之心交给了米娅贝尔，虽然只要将人偶之心给古蕾芙装上她就会变成一个完整的人偶，不过古蕾芙却放弃了这个机会，因为制造她的人说过，只有自己的心才是真正的心。带着一封情书，众人回到了现代，库琳妲看到了情书后也总算是明白了自己丈夫的心意，另一方面在伊古纳池叔父的帮助下也将花顺利拿到手。在大圣堂解开封印后发现飞空艇平台空无一物，这时候伊古纳池的叔父也作为圣堂新负责人出现并解释了卖飞空艇的意图，在接受祝福之后，乔装打扮的大叔驾驶飞空艇再次登场，在他自信满满的保证下，大家再次登上了“贼船”。



在タムンランド大圣堂与司祭对话，之后会有村民跑来求救，跟村民一起来到アンクルン，在这里发现美男子ソフィア与守护国家的卫歌队成员起了冲突，交战之后クリンダ及时赶到避免了双方的进一步冲突，之后ソフィア正式加入队伍。返回タムンランド大圣堂，与司祭对话后得知要找到之前在山顶与猫型人偶争夺的那种花才可以解开负责人设下的封印。回到レガート・ブリッジ，和魔女教团成员对话后发现其中一个团员持有那种花，不过对方不愿意给，イグナーツ提议找自己的叔父帮忙。来到アンクルン，在上方的小屋中找到了イグナーツ的叔父，对方很愿意帮忙去要花，不过作为交换条件也要求众人将“リングブム石”放置到ミルリトン遗迹最深处的“音花のうてな”上。来到ミルリトン遗迹，进入遗迹后先从右上方的楼梯下去，之后再继续往右上方一直前进就可以来到最深处，放置“リングブム石”后出现一个黑洞，进去后发现来到了300年前的アンクルン，在这里遇到了魔女クリンダ的丈夫，同时他也是人形人偶クレフ的制作者，之后他将人偶之心交给了ミアベル身边的クレフ，并且还让ミアベル帮忙将一封情书转交给300年后的クリンダ。回到现在后先前往レガート・ブリッジ，在泡妞高手的帮助下终于拿到了花，之后自动前往クリンダ发生剧情，最后来到大圣堂，与司祭对话后就可以进入最上方的入口获取祝福了。



BOSS战 卫歌队的实力比之前的怪物更加强力，一定要利用好几个有攻击性特技的人，如果买了可攻击前排队伍的旋律卡片在这里也可以使用，总之一定要在一回合内干掉敌人，不然对方有很大几率进行HP回复。这场战斗可以不用舍小我战术，对方后排的队长很大几率都会使用卡片，只要第一回合干掉前方其中一个敌人，那么剩下的一个人的普通攻击就基本构不成威胁了。

- レガート・ブリッジ，调查桥上画家右边上下两个金属徽章获得壁纸“ポートレイト（继がれる想い）”和“ポートレイト（前へ进む想い）”。
- レガート・ブリッジ，マール大陆一侧调查出口的人获得特殊人偶“メリアル”。
- 调查タムンランド大圣堂入口右上角的人获得特殊人偶“ローブ人形ローブ君”。
- 调查アンクルン入口处上方的人获得特殊人偶“さくら”。
- 在王都ストラディーバ商店与道具商对话后接受任务，然后在アンクルン与店内的道具商对话完成任务，获得50枚金币以及道具贩卖数量增加的奖励。
- ミルリトン遗迹，从左上的楼梯下去之后走到尽头，调查那里的人获得特殊人偶“お茶くみ子”。





剧情

不出意料，飞空艇在某大叔的努力下再度失控……穿过雪原后便到达了最后的目的地，不过进入圣堂后看到的却是一幅春意十足的景象，圣堂负责人加花痴男流特（リュート）正在向花痴魔女示爱。魔女虽然骨子里有调戏美男子的恶习，不过面对正式的求爱却十分苦恼，毕竟她是个活了300年的女人，魔女和人类在一起最终的结果只能是魔女独自一人承受分别时的痛苦与悲哀。

在众人的帮助下，流特最终从失恋的阴影中走了出来，而米娅贝尔一行人也完成了收集四大祝福的试炼。在魔王城里，众人终于见到了事件的元凶魔王奥罗斯，不过对方的实力却并没有想象中那么强大。被打败的魔王告诉大家，其实康帕蕾拉并不是真正的人，她只是一只人形人偶，而最近的不寻常的变化都是大司教搞的鬼，他的目的是解开封印在铃铛里的前代歌天使露蒂（ルーテ）的灵魂，然后将灵魂寄宿在康帕蕾拉的体内，这样他就能和自己心爱的人在300年后再度相爱。

由于魔王的落败以及魔王城外封印的解除，很快大司教便带领卫歌队成员来到了魔王城最深处。受伤的魔王被同伴强行带走，而康帕蕾拉也被卫歌队的成员给带走，封印在铃铛里的灵魂也成功转移到了康帕蕾拉的体内。大司教离开后将传送阵的出口给封印了，幸好这个时候米娅贝尔的父亲及时赶到，并将众人安全地送到了已经完全变样的王城中。



流程

在女儿控大叔的努力下，飞空艇再度迫降……在リンザベル雪原一直往左上走就能到达出口。剧情后来到ウィンタランド大圣堂，进入圣堂里却发现这里的负责人リュート在向魔女マージョリー示爱，不过被喜爱帅哥的魔女毫不留情地拒绝了。与这个花痴负责人对话后得到了最后的祝福，再次前往リンザベル雪原从最上方的出口出去后到达暗之森ファゴット。



BOSS战 与三人组的第三次对决，对方的总体实力和之前没多大区别，战术方面依旧是优先解决掉会群体攻击性特技的カンパネラ，圣兽ルイルイ的单体攻击特技威力不俗，其他人配合使用旋律卡片可以很快将カンパネラ揍飞。ホメロス的单体特技虽然攻击力比较高，但是不会至死，第二回合使用道具或旋律卡片就能轻松回复之前损耗的HP，因此实际威胁并不大，可以留到最后来对付。

战斗结束后圣堂的负责人们纷纷赶到了这里，不过之前还和其他负责人在一起的リュート却半路失踪了。返回ウィンタランド大圣堂与司祭对话后推测出リュート去了初次和魔女マージョリー见面的地方。来到リンザベル雪原，在发现猫型人偶的地方找到了失恋的リュート，一番劝说之后终于让他重新振作起来。再次来到暗の森ファゴット，在四大圣堂负责人的努力下终于打开了通往魔王城的道路。

进入クラヴィス城后先调查大门前左右石像各三次，然后分别从左右楼梯到上层各调查一个和门口一样的石像后开启中央的大门。进入中央的门并走过不算复杂的传送阵后便是与魔王アウロス的战斗了。



BOSS战 虽然对手是魔王，不过实际战斗难度却一点也不高，建议战前让イグナーツ、ルイルイ、ソフィア等人学会技能“ユーカレ”，这样他们就可以使用第三个特技了，特别是イグナーツ的特技サテライトレーザーIII，不但威力变得强大不少并且攻击范围由前排变成了全体，只要使用舍小我战法再加上特技轰炸，两个回合就可以结束战斗。



- リンザベル雪原洞穴上方调查冰柱后获得壁纸“ポートレイト（旅の仲间たち）”。
- 调查ウィンタランド大圣堂入口左上方的人获得特殊人偶“チェルシス”。
- 调查暗の森ファゴット右上方的人获得特殊人偶“ぐるぐるちゃん”。
- 在バロック・フィールズ商店与道具商对话后接受任务，然后在マール大陆的レガート・ブリッジ一侧与道具商对话，获得45枚金币以及道具贩卖数量增加的奖励。
- クラヴィス城进入中央大门后，调查右上方的人获得特殊人偶“ルヴィア”。
- 打败魔王后调查王座获得壁纸“ポートレイト（爱に生きる）”。



形势急转 天使回归

流程

打败魔王后，被变成人偶的王子恢复了真身，而事件的大体情况也水落石出。由于魔王的封印被破解，大司教趁虚而入逼走了魔王并强行带走了カンパネラ。离开与魔王战斗的房间来到传送点的位置，剧情后来到平台，女儿控大叔这次终于平安将众人送回了王都。王宫门口遭遇被迷失心智的卫歌队队员的袭击，将他们解决后继续前进进入时计塔。这里出现的敌人对付起来比较困难，因此尽量使用万能的逃跑来避免战斗吧，如果觉得等级低可以到雪原或者暗之森去练级。走完时计塔上层弯弯曲曲的路后开启机关，然后走到地上有时钟的位置便可到达塔的顶层面对最后的战斗了。

剧情

由于音律的改变，城内已经有许多卫歌队成员迷失了心智，开始和其他队员相互攻击起来，在魔女以及四大圣堂负责人的帮助下，大家顺利到达了计时塔的塔顶，在这里大司教正在为将露蒂的灵魂完全融入康帕蕾拉的体内做最后的努力，想要帮助康帕蕾拉的米娅贝尔也因为强大的封印而无法靠近。这时，融入了人偶之心的古蕾芙唱出了米娅贝尔的心声，大司教的封印瞬间被歌声冲毁。魔王和他的同伴随即出现预告了大司教的失败，7年前还是幼童的米娅贝尔在时计塔与王子一起唱歌时沉睡的魔王就被唤醒，王子为了保护米娅贝尔自愿成为魔王的人质，没想到当年让钟楼产生了律动的却是还未成年的米娅贝尔的歌声。如今快要觉醒了前代歌天使在大司教的操纵下改变着世界了律动，能阻止这一切的只有在7年前就被选定为歌天使的米娅贝尔，于是歌天使之间的最终战斗打响了。

BOSS战 由于拥有强大群体攻击特技的イグナーツ暂时离队，因此此战对付四名卫歌队成员的战斗比较困难。战前可以给人偶レント装备上“恋するベッキ”和“星屑のシャンデリア”，这样クララ就能必定使用出全体伤害性特技了。具体战斗方法依旧是舍小我战法，ルイルイ可以看准对方的HP值后给与最后的致命一击，否则对方使用旋律卡片进行回复就前功尽弃了，此战对手实力比较强，当肉盾的角色一回合被直接揍飞是很正常的，只要保证主战队员不死，在4名肉盾耗光前足以完成战斗。

最终BOSS战 最终战的难度相当大，如果等级低于50级打起来胜算非常小。基本战斗方法依旧没变，我们可以将ミアベル、クララ以及双胞胎当做肉盾来使用，HP已经不重要了，一回合被揍飞是肯定的。主战队员为イグナーツ、ソフィア、フェリシア，他们的任务就是不停使用全体攻击性特技，当フェリシア的特技使用回数用尽后差不多敌人也只剩下4、5个人了，此时换上ルイルイ针对残血的敌人实施一击必杀，现在无论谁当肉盾都比较安全了，当对方没有后备人员后，我们就可以将HP回复满之后进行突击结束战斗了。

文 乌冬

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

マクロス アルティメット フロンティア



战斗吧，直到银河的尽头！

ACT

超时空要塞 终极开拓者

マクロスアルティメットフロンティア

NBGI	2009年10月1日	日版	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

作为系列的第二作，游戏精良的系统与出色的手感都得以保留，并且前作一些不太人性化的地方都得到了改善，可见“终极”的名字可不是白改的。这次的攻略为大家准备准备了主线七大年代以及EXTRA和ENEMY模式的关卡要点，另外还有各种零碎的要素。

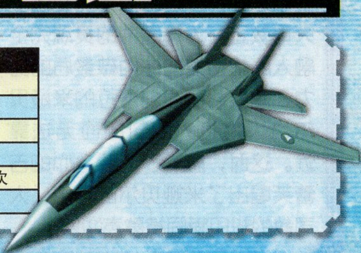
系统详解

基本操作

动作	键位	备注
移动	方向键	连续输入同个方向两次为冲刺，L+↑↑为急速上升，L+↓↓为急降（仅对应机器人和步行战机形态）
主武器	□	连发武器长按为连发，单发武器长按为预测射击
副武器	○	长按为复数锁定（对应多体攻击武器）
格斗	△	可蓄力（仅对应机器人和步行战机形态）
跳跃	×	空中连续输入两次可急降（仅对应机器人和步行战机形态）
防御	L	防御中机器人形态可做前方和两侧的移动（仅对应机器人形态）
机首朝向锁定目标	L	结合方向键可以以锁定目标为中心移动（仅对应步行战机形态）
锁定	R	R+↑可切换目标，L+R为取消锁定
蓄力射击	L+○	—
蓄力格斗	L+△	—
蓄力冲刺	L+×	—
切换特殊武器	L+□	—
变形	滑杆	↑对应战斗机形态、←和→对应步行战机形态、↓对应机器人形态
SP技	○+△	L+○+△为双人SP技
导弹防御系统	□+×	—
技能	○+×	—
装备解除	○+×+□+△	—
僚机指示	SELECT	SELECT+←（格斗攻击优先）、SELECT+→（射击攻击优先）、SELECT+↓（SP技）、SELECT+↑（防御和回避优先）
暂停菜单	START	ミッション再开（回到战斗）、视点变更（切换追尾视角和主视角）、2D表示切替（战斗画面信息开关）、ミッション中断（回到关卡选择画面）

战斗机独有操作（普通）

动作	键位
机首向上	方向键↓
机首向下	方向键↑
旋回	方向键←或→
关闭引擎	△
翻滚	除↓以外连续输入同样的方向两次
急停	↓×2



战斗机独有操作（真实）



动作	键位
机身向右倾斜	方向键→
机身向左倾斜	方向键←
旋回	L+方向键←或→
机首向上	方向键↓
机首向下	方向键↑
视角切换到锁定目标方向	长按R
关闭引擎	△
翻滚	除↓以外连续输入同样的方向两次
急停	↓×2

瓦尔基里的特征

瓦尔基里有战斗机、步行战机和机器人三种形态，机体的动作和操作会根据形态的变化大幅改变，如能熟练掌握每种形态的特征，战斗起来会更有效率。

战斗机：速度最快的形态，接近和摆脱敌机都很容易，适合在空中或宇宙等宽广的地图中作战。

步行战机：速度介于战斗机形态和机器人形态之间，悬浮的移动方式可以攀附在建筑物的外墙上，适合在街道或基地保卫战中使用。

机器人：失去速度上的优势，并且只能在地上行动，但强大的格斗能力是其他两种形态望尘莫及的，适合接近战。



战斗画面解说



7 锁定目标的HP： 绿色槽表示锁定对象的HP，如果是有防护罩的机体，在HP槽上方还会有一条防护罩的耐久力槽。

8 导弹提示： 表示有导弹正在追踪自己，可以通过导弹防御系统将导弹击落。

9 主武器&残弹数： 当前主武器的名称和标志，其中条状的槽和左边数字表示武器的残弹，右边的数字表示武器最大装填数。当残弹为0时武器会自动进入装填状态。

1 雷达： 其中黄色箭头表示自机，绿色表示搭档机体，蓝色表示友军，红色表示敌机。

2 任务时间： 每个关卡都有各自的限制时间，过关的时间越短越好。

3 搭档机体的HP： 拍档搭乘机体的HP槽，当减为0时拍档会进入战斗不能状态，这时可以接近用救助系统将其复活。

4 自机的HP： 玩家所控制机体的HP槽，当减为0时任务失败。

5 SP槽： 蓄力射击、蓄力格斗、蓄力冲刺、SP技都需要消耗SP，时间经过或击坠敌机都会使SP槽增加。

6 锁定标志： 表示当前锁定的对象，锁定标志下方的数字表示自机和锁定目标的距离。

10 副武器&残弹数： 当前副武器的名称和标志，残弹的确认方法和主武器相同。

11 机体形态标志： 表示自机当前的使用形态，F为战斗机、G为步行战机、B为机器人形态。

12 导弹防御系统次数： 表示导弹防御系统当前的剩余使用次数，不用时会自动恢复。

13 喷射槽： 跳跃或冲刺时喷射槽就会增加，不使用时喷射槽会自动恢复。

14 指定对象的HP： 一般显示友军机体的HP，如果是防卫关卡，也会显示防卫目标的HP。

娘娘商店

在娘娘商店里，我们可以用娘娘点数来购入包括机体、角色甚至是解锁要素在内的各种商品。和改造点数一样，娘娘点数也是完成关卡后获得，并且随着花费娘娘点数的增加娘娘商店会不断升级，里面卖的商品也会越来越丰富。



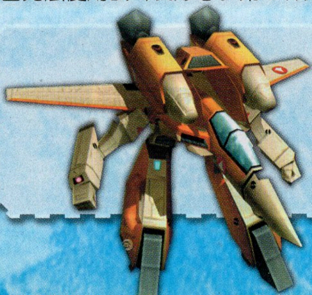
娘娘商店商品种类

角色	影片
机体	壁纸
解锁要素	称号
BGM	头像图标

特殊装备

部分机体可以借助装甲装备来提升机体的性能，只要获得装备后，就可以对对应该装备的机体任意装卸，机体使用装备后最大的变化就是能力大幅上升，并且还能使用装备上附加的武器。根据装备的具体性能不同大致可分为两种，第一种是机动型，此类的装备一般是喷射器，可以为机体带来较高的机动性，不过代价是在宇宙以外的地图无法使用战斗机形态。第二种是火力型，此类一般为厚重的装甲，只能给机器人形态使用，以不能变形为代价换来火力的大幅提升。

每个装备又分为A和B两种类型，A型的特点是不能使用装备的特有的SP技，但装备的耐久没了后机体仍然保持有装备的形态。B型则相反，虽然可使用装备的SP技，但装备的耐久没了后装备就会被破坏，机体变为无装备的形态。





救助系统

战斗中如果搭档的机体被击坠的话，我们可以用救助系统将其救活，并且救助是不限次数的。具体操作为先锁定搭档的机体，然后再靠近其身旁，大约3秒后搭档就会复活。不过要注意的是救助系统只适用于搭档和联机游戏时的其他玩家机体，由电脑控制的友军机体则不在救助的范围之内。



支援角色

支援角色可以理解为坐在飞机副驾驶的副机师，这次的技能都是装在支援角色身上的，根据技能的发动方法不同，可分为主动和被动两种，下面是所有技能的列表，注意带*号的为个别支援角色的专属技能，只有在获得“パイロットスキル制限解除”后原创的支援角色才能学会。

主动技能名称	效果	消费SP
リロード	武器的弹药全回复	2
铁壁	防御力2倍，受到攻击也不会硬直	2
フライトカーニバル	战斗机形态时会放出带有颜色的尾气（○键控制开关，□键改变颜色）	1
ショックガード	防御敌人格斗攻击时必定发生弹反	2
リフレクション	反射光线系射击武器，并令实弹武器无效化	2
紧急回避	2秒内无敌	1
无限ブースト	喷射槽无限	2
ミサイル见切り	敌方的导弹速度变成原来的三分之一	1
格斗の遗传子	以不能防御为代价，格斗的攻击力3倍	3
援护射击	巨大激光攻击	3
激励	武器的弹药全回复，攻击的间隙变小，10秒内无敌	3
エース	攻击力、速度、喷射槽1.5倍	2
爆击王	武器弹药1.5倍	2
幻の秘药	自机周围的友军机体HP回复（包含自机），被击坠的话则复活	6
银河の妖精*	我方机体的攻击力1.5倍，HP徐徐回复	3
最后の晚餐*	给自机周围的敌机造成大伤害	3
キラッ☆*	敌机的动作停止2秒，我方机体HP徐徐回复	3
VOICES*	我方机体HP回复	3
イミュレーター*	我方机体攻击力3倍，防御力减半	3
爱・おぼえていますか*	天顶星人的机体和武器能力全部弱化，其他机体则予以强化	3
灭びの歌*	给自机周围的敌机造成大伤害	6
スピリチアバリア*	一定时间展开防护罩	2
シャロンの诱惑*	敌军机体的方向操作全部颠倒（仅限对人战）	3
マックス・ワールド・セカンド*	除了自机外其他机体都不能动，同时发动SP技（结合L键发动则不发动SP技）	6

被动技能名称	效果
ローリングプラス	战斗机形态时翻滚的速度上升，可连续翻滚4次
千里眼	锁定范围2倍，复数锁定时速度1.5倍
救护班	对搭档进行救助时，HP回复到原来的50%
ミサイル处理班	导弹防御系统的次数变为1.5倍
特殊工作部队	对战舰和基地的伤害值2倍
コンボマスター	Combo的计算不会中断
应援	自机的HP处于30%以下时，HP回复到50%（仅限1次）
パインケーキ	自机HP为0时，HP回复到15%，10秒内无敌（仅限1次）
鬼教官	搭档获得的经验值2倍
觉醒	当自机的HP处于30%以下时，10秒内无敌，全弹药回复（仅限1次）
サーカス飞行	不能飞行的机体也可以飞行
トライアングラー	好感度的变化变为2倍
反击の狼烟	当自机的HP处于30%以下时，SP槽全回复（仅限1次）
ブーストマニア	喷射槽的消费量变为原来的75%
スナイパー	攻击可以无视各种防护罩
やりくり上手	SP槽的消费量变为通常的75%
急速回复	进行有多部分组成的关卡时，各部分开始时HP100%回复（装备的HP除外）
デストロイヤー	使用二足型的陆战机体时，机体的性能上升
改造一筋*	以不能获得娘娘点数为代价，获得的改造点数2倍
嫌われ者*	完成任务时，搭档、通讯员和友军角色的好感度减少
耳栓*	各种歌的效果减半
挑拨*	以敌方的攻击力变为2倍为代价，机师获得的经验值2倍
中华饭店常连客*	获得的改造点数变为娘娘点数
气力充实*	每关出场时SP槽都已蓄满3格

密码关卡

和“《高达 战争》系列”一样，游戏中只要输入特定的密码就可以获得一些特殊的任务。具体操作为在关卡选择界面下按START键调出系统菜单，然后在セッティング中的PASSWORD一项那里输入密码，得到的隐藏关卡会出现在EXTRA模式里。

关卡名	密码
编集战队デンゲキV	MSBWP
超时空要塞ファミ通	SPATA
ビッゲスト・カーニバル ,	TUSRJ
ム ンアイランド・プラトーン	LTEFE

攻略要点

超时空要塞 Zero（A.D.2008）

海と风と

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 敌机一共有四波，消灭初期敌人后的增援里有一架名字旁带星号的机体，此类的机体能力比一般的杂兵机高些，并且还会使用SP技，要优先击破。敌方ACE会随最后一次敌增援出现，SV—51γ的速度很快，之前累积有SP的话就直接用SP技来打，当它的HP降到一定程度后就会撤退。另外保护搭档和友军机体不被击破各有10000分的奖励。

模拟战斗训练

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV2	时间	10分钟

要点 由空战和陆战组成的模拟战关卡，初期的敌机出现在我方初始位置的两翼，这里建议不要直接冲进敌阵，可以先从一边开始消灭，之后再绕到另一边的后方。之后出现的陆地型机体主要分散在山谷的周围，为了保证武器的命中率可以变为机器人形态或步行战机形态迎击。

地上の星

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV3	时间	0分钟

要点 敌机会从峡谷的两边出现，呈前后夹击阵势，我们在对付完一波敌机后要马上回头对付下一波。全灭杂兵后敌方ACE登场，注意这次的敌ACE登场一定时间后就会撤退，想获得奖励分数的话就不能给他这么做。

统合军のエース

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 别看这关我方有很多友军，其实他们都帮不上什么忙，并且他们被击破的话还会影响奖励的分数。对友军威胁最大的还是关卡最后的敌方ACE，只要他一发动SP技友军就危险了，如果使用的初期机体不是太强的话，可以先用普通武器将其的HP削减一点，然后再用SP技一口气击坠他。

マオの宝物

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 这一关敌机配置里多了海用机体，虽然从海面上也能对海里的机体进行锁定，不过由于从海面上看不到海里的情况，导弹有可能会被障碍物阻挡，因此对付海里的敌机时最好还是变为人型潜入海里。后半段对付的是海用机体和战舰的混编部队，注意敌机里混入了很多带星号的机体，要优先对付它们，战舰的火力不算太猛，可以留到最后。

苍き死斗

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 保护航母的任务，前期的杂兵战没有太大的难点。全灭杂兵后敌方ACE登场，虽然一开始有两架，不过ノーラ登场不久会撤退，她一撤退ACE的击坠奖励就没有了，最好是先用SP技击坠她，イワノフ不会撤退，用普通武器对付即可。

密林

胜利条件	回收目标物品		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 获得高评价的难点在于时间，出战前最好对机体速度和喷射性能进行一定的改造。关卡的前半段需要按照通讯员的指示到达指定地点，然后再带上目标物品原路返回。返回途中会有伏兵出现，而且都是带星号的机体，要优先消灭。



星を夺うもの

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 这关的敌人除了有空中的机体，还追加了不少海用机体和战舰，并且数量非常多。母舰需要分别破坏其前、中、后三个部分才算击破，不过因为其攻击频率不高，可以留在每轮的最后再打。另外因为敌机增加了的缘故，带星号的机体也增加了不少，SP的分配上得把握好。

鸟の人

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 关卡分为两个部分，第一个部分为传统的杂兵加ACE战，敌方两架ACE都是被击破后固定撤退的，可以用单体导弹来打，SP留给第二个部分。第二个部分要对付敌方的巨型BOSS，BOSS有三种攻击方式，分别是导弹、激光和SP技，战斗中BOSS会不断通过瞬移来改变位置，一般瞬移后它马上会用导弹和激光进行攻击，最后以SP技结尾，然后再瞬移，进入下一个循环。我们攻击的话一般都是先用战斗机形态绕到其身后，再用机枪或导弹进行中距离射击，如果BOSS对自己使用SP技的话，就要马上发动SP技，利用SP技的无敌时间来躲，SP不足时就变成机器人形态防御，千万不能有侥幸心理。

超时空要塞（A.D.2009）

ブービー・トラップ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 非常简单的一关，前期的敌机多以三个一组的编队出现，用对多体的导弹即可搞定。全灭战机后海面会有三架战斗囊的增援，其中有一架是带星号机体。只要保证无伤和过关速度S以上评价是不成问题的。

カウントダウン

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 敌机主要是两或三个一组的战斗囊编队，一共有四波，因为是城市地图，使用步行战机形态效率会比较高。另外注意最后一波战斗囊被击坠后还会变为天顶星人士兵，消灭它们即可过关。

トランス・フォーメーション

胜利条件	保护防卫目标		
难度	LV2	时间	5分钟

要点 这关的防卫目标很大，很容易招来炮火，最好是在敌机接近前就把它们消灭，因为防卫目标剩余的HP直接影响奖励分数，如果防卫目标受到的伤害太多，想获得高评价也就很困难了。全灭杂兵后敌方母舰登场，对付母舰可以用威力较低的机枪，这样连击数会高一些。



スカル・リーダー

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 前期的敌机一共有三波，依次是SPARTAN×3、DEFENDER×3、PHALANX×3，消灭完后ロイ・フォッカー驾驶VF-15（RFS）登场，VF-15（RFS）的速度非常快，不能让他有机会近身用格斗。当VF-15（RFS）的HP低于一定程度时会用SP技，因为这关的场地很小，基本无处可藏，看到他使用SP技时是朝着自己的话要马上防御，或用SP技的无敌时间来躲。另外这关的奖励条件是搭档生存，如果搭档被击破的话记得过关前要用救助系统将他（她）复活。

ダイダロス・アタック

胜利条件	保护防卫目标		
难度	LV3	时间	5分钟

要点 这关的任务是保护母舰，不过敌机出现的位置离母舰很近，打起来并不轻松，最好是用机器人形态直接在母舰旁等敌机送上门，遇到带星号机体就用SP技解决，这关没有ACE，SP技基本上是够用的。

バイバイ・マルス

胜利条件	回收物资		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 关卡开始要先回收地图上的三个物资，使用步行战机形态会非常轻松，期间虽然会有敌机出来干扰，但只要速度够快的话基本可以无视。回收完物资后还需要按照指示前往指定的地点，随后还会出现一批增援，注意这批敌机离我方母舰很近，到达指定地点后就得赶快回防，否则友军被击破的话，会影响奖励的获得。

ミス・マクロス

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 初期敌机只有一架，但它的HP非常厚，而且长期处于移动状态，非常不好对付，实在应付不来可以等SP蓄满后再收拾它。击破它后会出现三个天顶星人士兵，注意他们也都是带星号的，HP一旦低于一定程度就会使用SP技，不过在宇宙空间人型单位的机动性明显不如战斗机，用普通的武器对付他们就绰绰有余了。

ブラインド・ゲーム

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 这关分为两个部分，第一个部分要保护防卫目标，带星号的机体一定要尽快消灭，它们会优先攻击防卫目标，全灭杂兵后敌方母舰登场，建议先对付和母舰一起出现的杂兵，因为母舰的推进速度很慢，基本上对防卫目标造成不了多大的威胁。第二个部分在敌方母舰内进行，敌人都是天顶星人士兵，用机枪的效率比导弹高，消灭一定数量的敌人后敌方ACE出现，击破他即可过关。

ビッグ・エスケープ

胜利条件	到达指定地点		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 这关的目的为按照通讯员的指示到达指定的地点，不过在此之前还得消灭把守在每个大门前的敌机。守卫的敌机的数量不多，不过单体能力有所加强，还有就是要防范带星号机体的SP技，消灭完一个区域的敌机后就可以开门前往下一个区域，开门的方法为锁定开关后接近。

ブルー・ウインド

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 天顶星人的母舰分为头、身、尾三个部位，只有破坏这三个部分才算击坠，如果支援角色已经学会特殊工作部队技能的话建议装上，打起来会事半功倍。关卡最后カムジン的母舰登场，除了HP比一般母舰高一些外，并没有特别突出的地方。

カンフー・ダンディ

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 母舰的防卫战，初期没有太大的难点，全灭杂兵后敌方ACEカムジン和ミリア登场，要过关的话只要击坠カムジン的机体即可，不过击坠ミリア的机体有额外的分数奖励，要挑战SS评价这个分数是非常必要的，但ミリア的实力不弱，没有把握可以等获得强力机体后再来。

パイン・サラダ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 这关分为两个部分，第一部分只有杂兵和母舰，友军为フォッカー和柿崎速雄，注意这关的奖励条件フラグクラッシャー为フォッカー的机体无伤，不过因为フォッカー经常会冲入敌阵，要达成这点并不容易，比较好的方法就是获得フォッカー后，将自己或者搭档的角色换成フォッカー，再让フォッカー的机体装上装备出战，装备部分受到的伤害是不计入机体的损伤的，这样一来要达成无伤就很容易了。第二部分要对付敌方ACEミリア，她机体的速度非常快，用SP技的时候要算好提前量。

バースト・ポイント

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 当消灭第一批敌机后，我方母舰的防护罩会因失控而暴走，之后通讯员会提示撤离地图的红色区域，否则15秒左右后该区域的无论敌我机体都会受到大伤害，柿崎速雄也会因此阵亡。但如果能在倒数完结前把敌机全灭过关的话，就能阻止防护罩暴走，这样柿崎速雄也不会死，并且可以获得フラグクラッシャー条件的奖励分数。

グッバイ・ガール

胜利条件	保护防卫目标		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 要保护的目标非常脆弱，而且敌机经常出现在防卫目标的周围，最好是对防卫目标进行贴身保护。关卡最后カムジン会带领一批杂兵出现，这里使用援护射击技能的话可以将他们一网打尽，残血的カムジン只要再补一个SP技就可以了。

バトロイド・アタック

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 这关不是实战，而是玩电视游戏，玩家和搭档组队对抗マクシミリアン夫妇。说是玩游戏，其实和实际的战斗也没什么区别，マクシミリアン夫妇非常强，被击坠后还会复活。注意如果要获得这关的奖励条件，就必须在两分钟内击破他们三次，这样他们才会第四次登场。

バージン・ロード

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 注意这关部分敌机被击坠后还会留下天顶星人士兵，奖励条件为天顶星人士兵存活，所以攻击时最好是用对单体的导弹或机枪，对多体导弹很容易造成误伤。全灭杂兵后敌方母舰登场，这次母舰的HP非常多，可以用机枪多赚取些连击数，击沉母舰接着再消灭完敌机就可过关。

愛は流れる

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 前期的敌机都是成群出现的，如果搭档已经学会援护射击技能的话可以装上，这招对付成群的敌人非常有效。后期主要对付敌人的舰队，注意从这时开始敌人的要塞会发射激光，当听到通讯员提示的时候就要离开要塞正对着的那块区域。

マイ・アルバム

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 这关的任务为镇压暴动的天顶星人，敌人主要集中在地图中央，由于战斗的区域位于市区，障碍物比较多，最好变为步行战机形态从空中进行锁定。最后的几批增援是成群出现的，可以在他们还没分散时就用援护射击技能，基本一炮就能清场。

ビバ・マリア

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 关卡分为两部分，第一部分为宇宙场景，击坠一定数量的敌机后通讯员会发出到达指定地点过关的指示，不过为了评价，还是全灭敌机过关比较好。第二部分在工厂内部进行，敌人分布在工厂的各个区域，前进过程中要注意不要走得太快，否则电脑控制的搭档会跟不上。



サタン・ドール

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 关卡的任务为保护位于地图中央的两个防卫目标，友军分布在防卫目标的四周，而敌人会从外围往中间涌入，因为这关的奖励条件里有友军生存这条，所以得连友军也一起保护。关卡开始后推荐变形为步行战机形态爬升到半空，从上往下对敌人进行扫荡，带星号的机体就直接用SP技解决。

ブロークン・ハート

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 开始敌机主要被友军包围在山谷的中央，关卡一开始他们就会开始突围，利用山谷的地形可以很容易将他们封杀在原地，接下来的几波也依法炮制就可以了。关卡最后敌方ACEカムジン登场，注意击坠他后他还会变为天顶星人士兵的形态，另外全灭敌人前记得先去指定地点将人质救出，这是获得奖励分数其中一个条件。

ロマネスク

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 这次的要保护的防卫目标很大，而且战斗的场地比较空旷，想完全封住敌机的攻击比较困难，只能尽量减少目标所受的伤害。消灭敌机的顺序为从近到远，而带星号的机体务必要优先击破。全灭杂兵后依旧老面孔カムジン，用之前留下的SP对付他吧。

やさしさサヨナラ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 最后一关的对手依然是カムジン和他的残余部队，第一部分主要是杂兵战，没有太难缠的对手，注意SP的累积，全灭敌机后进入第二部分。第二部分カムジン准备用母舰发动特攻，直接和我方的母舰同归于尽，我们要做的就是击坠它。敌方母舰的HP非常多，最好给支援角色装上特殊工作部队技能，除了母舰外，敌方还有许多杂兵护航，时间允许的情况下可以多消灭些杂兵来赚取分数。

超时空要塞 可曾记得爱（A.D.2009）

袭击

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV2	时间	10分钟

要点 第一部分为杂兵战，全灭敌人后进入第二部分。第二部分为街道迎击战，要清除侵入到母舰内部的敌人，最后会有一架带星号的机体登场，注意同时ミンメイ会因重力系统失常而漂浮在空中，需要我们去接住她。救助的时候只需靠近她就可以了，不过因为目标比较小而且会移动，用战斗机形态拉近距离后，再用步行战机形态慢慢靠近成功率会高一点。

ミンメイ・デート

胜利条件	捕获VT-1		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 关卡开始要先接近VT-1，要点和上一关一样，先锁定后用战斗机形态拉近距离，然后再用步行战机形态调整最后的接触位置。成功接触VT-1或经过一定时间后，敌方部队出现，同时胜利条件改为全灭敌军和保护VT-1，对VT-1威胁最大的是带星号的敌机，要优先处理，保护VT-1的奖励分数和它的剩余HP有关，过关时VT-1的HP越多获得的分数也越高。

永远のフォッカー

胜利条件	到达指定地点		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 到达指定地点营救友军的关卡，不过途中有许多敌机，要先消灭他们才能继续前进。后半部分カムジン登场，击坠他后发生フォッカー战死的剧情，最后ミリア作为ACE出现，击坠她有额外的分数奖励。

天才マックス

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 对マックス的模拟战，不过前期有许多二足型机器人，因为场地比较小的缘故，最好是用机器人形态战斗。全灭杂兵后ACEマクシミリアン和柿崎速雄同时登场，实力上来讲柿崎速雄的实力要弱一些，建议先击破他。

ミリア袭来

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 第一部分的杂兵能力很高，用普通的多体导弹都不能一次击破，导弹命中后还需用机枪补几枪，战斗后期敌方ACEミリア登场，不过当她机体的HP下降到一定程度时就会撤退，之后只要清完场上的敌人就会进入第二部分。第二部分一上来就是和ミリア的对决，因为场地很小，开场后使用SP技即能命中。

爱・おぼえていますか

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 第一部的敌人是大量的敌机和母舰，同时敌后方的要塞还会发射巨大激光，激光发射时会有倒数提示，并且地图上会显示出激光的射程范围（红色区域），这时我们得立即离开这个范围，否则会被秒杀。第二个部分除了BOSS还有一些杂兵，如果能全灭敌人过关的或可以达成奖励条件。BOSS的攻击都很好躲，基本上只要保持一定距离就不会有太大的问题。

超时空要塞Plus（A.D.2040）

统合军定期训练

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 这关的获得SS评价的关键在于时间，因为普通的武器攻击间隙太长，要达成时间上的满分相当困难，这里推荐使用援护射击技能，瞄准集中的敌群使用可以节省不少时间。

ディープ・スペース

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 和上一关，这关获得SS条件也非常严格，基本上无伤和时间满分是必须的。如果担心分数还不够，可以试一下用格斗攻击打带星号机体来赚分，但要注意SP技。

プロジェクト・スーパー・ノヴァ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 模拟战关卡，杂兵是清一色的VF-11B，全灭杂兵后イサム作为ACE登场，不过这时他的机体还只是VF-11B，一个SP技就能解决。イサム之后是ガルド驾驶的YF-21，YF-21的速度很快，最好是在其变形前就将其击破，否则被它变成战斗机形态的话会浪费不少时间。过关后可以在YF-19和YF-21之间能选择一架作为它的测试驾驶员。



ハリー・ハリー・ベリー

胜利条件	到达指定地点		
难度	LV2	时间	5分钟

要点 飞行测试关卡，需要我们按照指示依次到达明美人偶所在的位置，人偶是不能锁定的，方向全靠自己手动调整，因为没有敌机和奖励条件，所以这关时间是左右评价的惟一标准。



イン・ザ・ベース

胜利条件	破坏目标&到达指定地点		
难度	LV2	时间	10分钟

要点 机体运动性的测试关卡，任务为击破分布在基地内部的靶子，当击破一定数量的靶子后，通讯员就会发出指示，接着我们只要按照指示到达指定地点就能过关，不过为了评价，还是多击破靶子为好，特别是两个特殊目标，击破它们有额外的分数奖励。

バトル・アリーナ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	5分钟

要点 机体战斗能力的测试关卡，任务为尽可能地击破敌机，敌机一共有三波，每波的最后都会有带星号的机体，注意它们一出场就会使用SP技，我们可在它们用完后同样用SP技进行反击。

バーニング・キャニオン

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 峡谷敌机迎击的任务，因为地形狭窄，最好是用机器人或步行战机形态来作战，战斗机形态只适合拿来赶路。关卡最后会有两艘母舰和若干敌机出现，这里只要击破母舰就能过关，不过全灭敌机过关的话有额外奖励。

イン・ザ・スカイ

胜利条件	击破目标		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 空战的测试关卡，任务内容为在轰炸机到达指定区域前将其击破。轰炸机基本上是个靶子，要留意的只有担任护卫的VF-11B和击破轰炸机后出现的无人机，后期还有带星号的机体出现，SP就留给它们吧。

イン・ザ・ブルー

胜利条件	击破目标		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 海战的测试关卡，击坠目标为航母，航母本身没有攻击能力，可以先击破护卫的舰只和机体多赚取分数。如想快速过关的话，建议让支援角色装上援护射击技能，只要一炮就可以连同敌机和母舰一并清除。

デストロイ・ザ・ベース

胜利条件	击破目标		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 陆战的测试关卡，任务为摧毁基地，要点和前两关差不多，都是先全灭护卫机体，最后再击破目标。值得一提的是这次的敌增援都是出现在同一个地方，用一次援护射击可以击破好几波。

エデン・オア・ヘル

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 这关如果选用YF-19的话，那对手就是ガルド驾驶的YF-21，而如果选用YF-21，那对手则是イサム的YF-19。注意如果要达成"敌ACE两机击破"的奖励条件，就必须选用YF-19和YF-21以外的机体，这样イサム和ガルド才会同时登场，不过两位ACE的实力很强，最好是等解除机体时代使用限制后再来。

ドッグ・ファイト

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 第一部分为大气层突入战，敌机主要为VF-1和VF-11的编队，另外还有若干的固定炮台和母舰，可以先对付敌机来积攒SP，然后用援护射击技能对不会移动的炮台和母舰进行范围攻击。第二部分是参与イサム和ガルド两人的对决，他们两个会互相攻击，保持一定的距离用导弹是非常安全的打法，等他们打得差不多时就用SP技捡便宜，机体推荐使用YF-21，YF-21的SP技追向性良好，攻击距离也长，非常适合空战。



天使の歌声

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 第一部分的敌人以无人机为主，我方有イサム和ガルド两人帮忙，注意最后出现的幽灵X-9有着极高的机动性，一般的攻击很难命中，最好还是用YF-21的SP技来对付，一发没有击倒的话，等它用完SP技后再补一发就可以了。第二部分要击破被シャロン控制的超时空要塞，由于本作有了导弹防卫系统，超时空要塞的大部分攻击都可以用导弹防卫系统化解，因此难度要比前半部分还低，要注意的只有当超时空要塞的HP低于一定程度后，シャロン就会发动技能，受技能影响，我方机体的方向操作会全部颠倒。



超时空要塞7（A.D.2045）

スピーカーポッド

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 敌机的出现位置比较分散，最好是对机体的雷达进行一定的改造，方便远距离锁定敌机。当消灭第一波敌机后，バサラ会作为友军登场，不过要注意他是可以被我方锁定的，千万别把他当成敌人击坠了。最后登场的敌方ACEギギル有快速击破的奖励，最好是记下他出现的位置，等他一出现就用SP技将其击破。

バトルエチュード

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 模拟战关卡，前期的敌人全是陆地机体，使用步行战机形态时不用飞得太高，只要绕着敌机的出现地点轰炸就可以了，最后ガムリン作为ACE登场，他有快速击破的奖励，用SP技可以保证击破速度。



スピリチアファーム

胜利条件	回收物资&敌军全灭		
难度	LV2	时间	10分钟

要点 关卡的首要任务是回收三个物资，物资一开始落在了敌机手上，必须先将敌机击破后才能搬运，注意如果没在持有物资的敌机脱离前将其击破的话，物资就会连同敌机一起消失。关卡最后ギギル登场，用SP技仍然是最快击破他的方法。

フォールドアウト

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV2	时间	10分钟

要点 基地内的防卫任务，防卫目标位于基地的最深处，需要尽快前往。基地的结构比较复杂，前进的时候最好跟着地图上蓝色的箭头指示走。后半段ミリア和バサラ作为友军登场，接着只要全灭敌机就可过关。

乙女のジェラシー

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 城市里的防卫任务，要保护的目标为位于城市中心的三架モンスター。敌机只会一个劲地往目标方向移动，并不会主动攻击我们，我们可以放开手攻击。要注意最后一波增援离防卫目标较近，如果给其中的星号机体在防卫目标旁使用SP技的话防卫目标就保不住了，所以最好当最后一次增援一出现就找出星号机体并击破。

おちていく小悪魔

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 关卡一开始バサラ就会登场，混战的时候要小心别把他也一起锁定了。消灭一定数量的杂兵敌方ACEシビル登场，她的体形很小，并且速度也很快，SP技对她难以奏效，不过由于她不会主动攻击，我们可以靠近后使用机枪慢慢削减她的HP。另外要注意的是这关ギギル也会登场，如果ギギル先于シビル被击破的话，シビル就会撤退，这样击退シビル的奖励就没了。

熱き炎の男たち

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 这关ギギル会出现两次，第一次击破他后，他会驾驶母舰再次上场，和天顶星人的母舰一样，巴洛达军的母舰也需要破坏舰首、舰身和舰尾三个部位才能击坠，不过要注意ギギル的母舰有快速击破的奖励，这个部位破坏时间可能会来不及，比较好的方法就是正对着母舰的时候使用援护射击技能。

惑星ラクスの死斗

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 敌人主要由母舰和舰载机构成，如果要达成"敌增援全击破"的奖励条件，就先得把母舰以外的敌机的全部消灭，最后再击破母舰。关卡最后敌方旗舰登场，除了要破坏的部位多一些和HP较高外，旗舰和一般的母舰区别不大，同样也是先消灭敌机，最后再对付旗舰。

七色の歌エナジー

胜利条件	敌军全灭&规定时间内生存		
难度	LV7	时间	5分钟

要点 虽然只要撑够一定的时间就能过关，但要获得S以上评价就必须击破グラビル。战斗中グラビル会首先攻击友军，因为这次并没有友军生存的奖励，所以可以让他们做靶子吸引グラビル的攻击，我们在一旁捡现成的就可以了。另外要注意グラビル有防护罩，想节省时间的话记得给支援角色装上スナイパー技能。



里切りと少女の涙

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 这关的任务为清除侵入到超时空要塞内部的敌机，敌机分布在各个区域内，用步行战机形态边推进边扫荡是最佳的方法。在深处会遇见ギギル，这次他一出场就会直接逃跑，如果能在他脱离前将其击破就可达成奖励条件。

星を越える想い

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 虽然这关的敌机很多，但我们也有许多强力的友军帮忙。全灭杂兵后ガビル和グラビル作为敌方ACE登场，ガビル机体的能力要弱一些，可以先将其解决，グラビル依然是个大靶子，而且在空间下作战对我们更有利。

チューニングファイト

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 模拟战关卡，这次ACE的阵容非常豪华，除了有ガムリン外还有マクシミリアン夫妇。前期要注意SP的积攒，等マクシミリアン夫妇上场后，先配合搭档的SP技集中击破一机，剩下的一机等SP攒满后，连续用两个SP技将其击破。

噩梦の突入作战

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 狭长山谷中的歼灭作战，因为地形的关系，无伤的达成比较困难，最好是用有防护罩的机体来攻略，如上一关获得的VF-22S（ミリア机）来攻略。全灭杂兵后的敌ACE还是ガビル和グラビル，可以先用SP技消灭较弱的ガビル来削减他们的火力，最后的グラビル用机枪加上スナイパー技能就足以应付。

ガムリンの反乱

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 母舰的保卫战，前期的战斗切记不要离母舰太远就可以了，因为后面出现的几次援兵都在母舰附近，需尽快消灭。关卡最后被敌人控制的ガムリン会作为敌方ACE登场，注意他一出场就会直接攻击我方母舰，如果SP充足的话就不要犹豫了，直接用SP技令其清醒。



银河に响く歌声

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	5分钟

要点 关卡分为两个部分，第一部分的敌机组成是杂兵加ガビル和グラビル，由于第二部分还有个BOSS，对付两位ACE时SP要省着点用。第二部分为巨大BOSS战，BOSS的行动缓慢，我们只要边闪边打它就没辙了，当BOSS使用SP时就同样用SP技来躲。

最强女の舰队

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 前半段的敌人为杂兵机体和母舰的混编，因为有“全增援击破”的额外奖励，记得将杂兵全部消灭后再来对付母舰。关卡最后登场敌ACE实力很强，自机机动性不高的话打起来会很吃力，攻击的时机是其接近使用格斗攻击攻击时，抓准机会使用SP技重创她吧。

超时空要塞 Dynamite 7（A.D.2047）

漂流

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 敌机对防卫目标的攻击欲望不怎么强，我们可在它们接近前就用导弹将其击落，带星号的敌机则用SP技来对付，另外友军是可以锁定的，注意别打错目标了。

银河パトロール队训练

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 模拟战关卡，敌人里杂兵的机体多为VF-5000T-G，带星号的机体则是加强型的VF-5000T。因为场地狭小，可以利用场地中间的柱子来躲避炮火，当星号机体出现时就上前使用SP技。

密渔団との攻防

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 这关友军生存关系到奖励的获得，在消灭敌机的同时也要注意保护好他们。前期为杂兵战很简单，消灭一定数量的敌机后敌方母舰出现，当母舰的HP低于一定程度时会撤退，接着只要全灭敌机就可过关。

孤独

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 最初的敌机不多，但只要一击破它们防卫目标旁边就会出现大量的敌机，所以千万不能离防卫目标太远。击破一定数量的敌机后防卫目标就会开始撤退，这时敌机会优先攻击它，注意这里要优先击破带星号的机体，成功保护防卫目标脱离可达成奖励条件。

银河クジラの歌う星

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 前期的首要任务为拦截反应弹，注意反应弹被击坠后会马上爆炸，如果防卫目标离得太近会被爆炸波及，因此在反应弹未接近防卫目标时就要将其击落。全灭初期敌人后敌方母舰再次登场，同时我方增援也会出现，合力将敌方母舰击破吧。



超时空要塞 开拓者（A.D.2059）

クロース・エンカウンター

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV2	时间	10分钟

要点 这关分为两个部分，第一部分为宇宙战，敌人是外星生物Vajra，Vajra分为S型和L型两种，S型相当与战机，用对多体导弹对付就可以了，SP留给能力较高的L型。第二部分为街道战，除了要消灭Vajra外，还需要保护防卫目标，注意这次的奖励和防卫目标的剩余HP有关，不想分数太低的话就得抓紧时间消灭敌机。



プライベート・アーミー

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV1	时间	10分钟

要点 模拟训练关卡，敌机以陆地机体为主，比较安全的方法就是步行战机形态在空中从上往下攻击，带星号机体就用SP技或援护射击技能解决。

オン・ユア・マークス

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 带星号都是L型Vajra，它们的SP技为巨型激光，射击过程中会根据目标位置作出修正，对付它们最好是保持一定的距离。

ミス・マクロス

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 前半段是模拟战，到达指定区域后，クランクラン的小队登场，将クランクラン的小队击破或经过45秒左右后，Vajra再次来袭。如果之前没将クランクラン的小队击破，那她们就会作为友军帮忙，但要获得高评价的话，击破クランクラン小队得到的奖励分数是必不可少的，所以前半段还是抓紧时间击坠她们吧。

ハイド・アウェイ

胜利条件	到达指定地点		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 一开始的任务很简单，不过只要到达指定地点后，就会出现大量的敌增援，这时的任务目标也会改为敌全灭。要获得这关的高评价关键在于击破速度，出战前最好是对机体的雷达性能和速度进行一定的改造，可以加快歼敌的进度，另外在全灭敌机前记得要把敌人的基地摧毁，这样才能达成奖励条件。

スカル・プラトーン

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	5分钟

要点 对骷髅小队ACE的模拟战斗，前期要面对ルカ、ミハエル和アルト三人，当击坠他们后，队长オズマオ会登场。开场后ミハエル必定会躲在他出现位置附近的岩石后面对我方进行狙击，可以抓住这个机会优先将他解决，剩下ルカ和アルト和两人后战斗会轻松不少，最后的オズマ就用前面积攒下来的SP来对付。

ファースト・アタック

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	5分钟

要点 关卡分为三个部分，第一部分为杂兵战，战斗中友军会被敌人抓走，之后需要我们冲入敌母舰进行营救，不过由于剩下的敌机还有不少，想获得高评价这里就必须全灭敌机。。第二部分在母舰的内部进行，任务是找到被抓走的友军，路上的杂兵不多，但要注意中途ブレラ会登场，击坠他可获得额外奖励，不过他也不是吃素的，机体不强的情况下还少少惹他为妙。第三部分战场再次回到宇宙，敌人以母舰为主，主要注意带星号的机体就可以了。

フレンドリー・ファイア

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 这关可是要和ブレラ进行真正的对决了，VF-27的速度极快，命中稍低一点的武器很难打中，建议集中对一项武器进行改造。当VF-27的HP低于一定程度的时候他就会开始从战场上撤退，追上去用SP技给他最后一击吧。

ファステスト・デリバリー

胜利条件	保护防卫目标&敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 要取得S以上评价，就必须保护好防卫目标和友军，防卫目标的HP比较多，一般不用太担心，主要问题还是在于友军身上，战斗开始后它们会非常勇猛地冲入敌阵，如果敌机消灭得不及时导致它们被击坠，这样SS评价就肯定没有了。

メモリー・オブ・グローバル

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 第一个部分要清除母舰内部的虫卵，虽然虫卵没有攻击力，但要注意当接近时会有Vajra的增援，清除完虫卵再到达指定地点就会进入第二部分。第二部分的敌机只有ブレラ的VF-27，注意一旦VF-27的HP低于一定程度ブレラ就会使用SP技，VF-27的SP技并非攻击型，而是机体的行动高速化，这时我们的攻击根本无法命中，最好是等他的SP技的效果消失后再攻击。

マザーズ・ララバイ

胜利条件	消灭敌方战舰		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 第一部分主要对付敌人的舰队，母舰分为几波，每波都伴随着大量的敌机，记住在击坠母舰前一定要把杂兵清完，这样才能获得"全增援击破"的奖励。第二部分是巨大BOSS战，Vajra女王不能移动，而且攻击距离有限，故此我们可以站在远距离用实现无伤击破，当然事先要把杂兵清除，另外场地内有许多虫卵，把虫卵全部清除也是这关的一个奖励。

ランカ・アタック

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 敌方的增援不多，加上我方有许多友军帮忙，总体来说不算太难。全灭前期的敌机后载有ランカ的机体登场，和原作一样，受ランカ的歌声影响，Vajra的攻击会全部停止，接下来就是纯虐了。

グッバイ・シスター

胜利条件	保护防卫目标		
难度	LV6	时间	5分钟

要点 这关比较特殊，我方的射击攻击对敌机完全无效，建议用SP技为格斗的机体来攻略。战斗的任务为保护防卫目标5分钟内不被击破，对自己的实力有信心的玩家也可以尝试全灭敌机过关，这样时间上的分数很可观。

フォールド・フェーム

胜利条件	保护防卫目标		
难度	LV6	时间	5分钟

要点 任务与上一关类似，不过射击武器奏效了，注意保护防卫目标的奖励与母舰的剩余HP有关，歼敌的同时也要减少母舰受到的伤害。

ダイアモンド・クレバス

胜利条件	保护防卫目标&敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 敌人主要是Vajra的幼虫，幼虫没有射击武器，只会缠着目标慢慢削减其HP，所以不要给幼虫近身就不会受伤，消灭全部的幼虫后进入第二部分。第二部分为城市保卫战，敌人同样也是Vajra幼虫为主，偶尔出现几个带星号的L型Vajra。

ノーザン・クロス

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 这关的敌机以瓦尔基里为主，全灭杂兵后敌方ACEオズマ登场，他机体的机动性很高，SP就全部留给他吧。击破オズマ还没结束，最后敌方的超时空要塞也会登场，对付这种行动缓慢的敌人，只要机枪加导弹就足够了。

サジタリウス・プラトーン

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 对手全部是VF-171EX，同时也包括アルト的专用VF-171EX，和アルト一起出现的还有两架带星号的机体，对付他们时最好使用场地柱子先将他们分隔开来，然后再逐个击破。

ラスト・フロンティア

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 第一部分的敌人是杂兵和母舰的混合部队，全灭后就是最后一次与ブレラ对决，这次他不会撤退了，用上全部的SP将其击落吧。第二部分的敌人为巨大的ランカ，巨大ランカ的攻击方式只有导弹，而且弹速很慢，用步行战机形态的飞行速度就足以躲避，另外这关的敌机不是很多，为了评价在对付巨大ランカ时可以用机枪来赚取一点Combo数，这样过关时的分数会高些。

アナタノオト

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 A.D.2059的最后一关，同样分为两个部分，第一个部分首先要对付大量的幽灵V-9和VF-27，其中比较棘手的是幽灵V-9，虽然它们的攻击力不高，但是机动性惊人，对武器的命中有一定要求。全灭杂兵后敌方大型BOSS登场，这次的BOSS是被敌人控制的超时空要塞，对付此类大型BOSS并不需要什么技巧，边绕着BOSS转边用机枪慢慢磨就可以了，连SP都省了。

第二部分直接和Vajra女王的最终形态对决，女王的攻击手段不多，只有激光和导弹两种，导弹是无法打中移动中的瓦尔基里的，而激光在BOSS身后有死角，所以最安全的打法就是绕到女王身后攻击，不过为了高评价，记得过关前要尽量多击坠一些杂兵。



EXTRA

コンタクト

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 敌机的数量很多，不过时间却不是很够，不抓紧的话SS评价基本无望。击破母舰后敌方ACE登场，同时登场出现的还有许多和ACE同机型的机体，SP足够的话可以先用援护射击技能过一遍，之后再用SP技对付ACE。

イシュタル

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 难点和上一关一样，敌机数量众多但是分数的奖励很苛刻，一般打法很难达成满分奖励，建议多利用范围攻击的技能或武器来清敌。另外带星号的机体和ACE都很喜欢放SP技，对他们放完SP技后要立刻脱离，不然给他们用SP技反击的话HP上的满分奖励也悬了。

シング・アロング

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 、一上来就要面对大量的敌机与母舰，并且初期敌人里就有带星号的机体，建议先消灭杂兵，等积攒了一定的SP后再来对付带星号的机体。进入后半段后敌人后方的要塞会开始发射激光，这时要多留意通讯员的提示，当通讯员发出提示后，大约有10秒的时间给我们躲避，这时要赶快离开地图上的红色区域。

白雪姫

胜利条件	到达指定地点		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 关卡分为两个部分，第一个部分的任务为到达指定地点，山谷内埋伏了许多敌机，赶路的同时可以顺便将它们清除，这样过关的分数也会高不少，在接近目标地点时敌ACE登场，这次的ACE速度很快，为保证SP技的命中，可以先把他逼进山谷的较窄的地方再使用，这样他就无处可藏了。后半段是歼灭基地周围的敌机，敌机以两足型机器人为主，全灭杂兵后两架带星号的机体在基地上方出现，它们火力很猛，用完SP技后要马上脱离，否则很可能会被它们反击致死。

メリー・ポピンズ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 按正常打法全灭敌机的话评价最多只能到S，获得SS评价的关键在于敌方第一个ACE登场时先不要攻击他，这样过一段时间后他就会变为友军并撤退，接着正真的敌ACE才会登场，击坠后来的两个ACE才能达成这关的第二个奖励条件。

マイ・フェア・レディ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 这关的敌机一共有四波，第一波是8架VF-11B，因为数量不是很多，这里最好是主动上前争取多击坠敌机，为后面的ACE战累积SP。第二波只有一架作为ACE的幽灵X-9，其速度很快，使用SP技的时候要看准时机。第三波的VF-22S很强，其中又以SP技最具杀伤力，来不及躲避的时候要毫不犹豫地用SP技的无敌时间来躲。最后一波的敌人是超时空要塞，击破超时空要塞的各个部分后就可过关。



ヴァリアブル・ジェネレーション

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	20分钟

要点 敌人是我方历代的ACE，以两个一组出现，ACE最可怕之处还在于SP技，攻击时最好还是采用逐个击破的战术，同时以两个为目标自机很容易葬送在SP技的围攻下。另外因为这关没有杂兵，主动技能可以换上提升攻击力或回复HP的。

ゼントラ丼特盛り

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 天顶星人敌机大杂烩，包含了从杂兵到巨大BOSS的所有敌机，因为杂兵都是成群出现的，用多体导弹攻击效果非常好，气力足够时就瞄准敌机集中的地方用援护射击技能，最后登场的巨大BOSS就用全弹发射系的SP技解决吧。

俺たちの歌を聴けぇ！！

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 前期的敌人是FIRE BOMBER乐队的复制品，只会使用实弹进行攻击，想争取时间的话可以在敌机出现还没散开时就使用援护射击技能，基本一炮就消灭得七七八八了，漏网之鱼再用机枪补上几枪。全灭杂兵后真正的FIRE BOMBER乐队才会登场，他们的歌声虽然不容易命中，但只要中一次就很可能致命，建议装上耳栓技能来减少风险。

マクロスアルティメットフロンティア・地

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	20分钟

要点 敌人是历代敌我双方的ACE加上几个大型BOSS，ACE的血量比以前少，SP技也不是很常用，只要当成普通的带星号机体对付就好了。

マクロス天国

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 敌人由历代的超时空要塞组成，对付这些大靶子不需要什么技巧，基本上只要用改满的机枪加上スナイパー技能就足够了。

ヤック・ヤック・デカルチャー

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 关卡分为两个部分，第一部分是大量的杂兵，援护射击技能在这里依然能发挥不错的效果。第二部分则是杂兵加巨型BOSS的车轮战，数量虽然看上去比较吓人，但其实很少使用SP技，威胁自然也小了很多，战斗时不要长时间呆在一个位置，多多移动可以令BOSS的注意力分散。

マクロスアルティメットフロンティア・天

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	20分钟

要点 敌人的配置和"マクロスアルティメットフロンティア·地"差不多，只不过战场改为了宇宙，并且多了一些宇宙专用的大型BOSS。这关的时间和击破数是绝对足够的，惟一要注意的就减少自机受到的伤害，这样S评价铁定到手。

ENEMY

エイフォス夺取作战

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 关卡的内容和"苍き死斗"相反，这次我们要扮演另一方把航母攻下，航母的HP比较多，可以先消灭杂兵累积一些SP再说。全灭杂兵后敌ACE出现，这次敌ACE装备了装甲，所以只能以机器人形态行动，SP技伺候吧。



灭びの歌

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 "鸟の人"的另一个版本，一上来就要对付敌方的两架ACE，不过由于没有上下两个部分，巨型BOSS会在击坠两架ACE后直接登场，所以要尽量减少伤害和节省SP。这次BOSS除了SP技外还会使用技能，技能的效果是在BOSS周围张开一个球形的领域，凡是在领域范围内的单位都会受到巨大伤害。过关时友军存活的话可以达成奖励条件，不过要达成比较苛刻，如果有回复技能的话可以装上，有危险时还可以帮友军加加血。

コンバット・コマンダー

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV3	时间	10分钟

要点 天顶星人的训练关卡，除了格斗以外所有攻击都无效，最好是选用SP技是格斗的机体出战。前期的杂兵非常简单，基本上是先手必胜，最后敌ACE就用SP技解决吧。

バーミリオン・プラトーン

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 这关没有杂兵，一开场就要和敌方三位ACE进行困兽斗，想轻松点的话可以选用气力充实技能，一开场就使用SP技至少能保证击坠一架，剩下的就变为步行战机形态用射击武器慢慢磨吧。

バーサス・マイクローン

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 敌机以二足型的陆战机体为主，注意每架带星号的机体都至少会使用一次SP技，所以放SP技的时候一定要计算好敌机的HP量，争取放SP技就要击破。关卡最后一条辉作为ACE登场，消灭他和剩下的敌机后便可过关。

运命の矢

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 这关的敌机既有统合军也有天顶星人，而且数量不少，要做好长期战的准备。第一波是统合军的机体加上几艘运输舰，这里基本是拿来积攒SP为后面做准备的。第二波难度稍微上升，主要敌人是天顶星人的舰队，击坠带星号的母舰后敌ACE登场，敌ACE的格斗攻击力很高，要避免和他近战。第三波的ACE主要是一条辉等人，击坠他们后还有一架超时空要塞，超时空要塞的SP技范围奇大，在其正面的话基本躲不掉，最好就是绕到它背后进行攻击。



シャロンの幻影

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 第一部分只有ガルド的YF-21一架机，不过击破他后他还会复活两次，YF-21最厉害的还在于SP技，看到YF-21机体闪光的话要变形为机器人形态防御或用SP技的无敌时间来躲，否则被打中可是很疼的。第二部分的敌机是イサム的YF-19，同样イサム也会复活两次，而且这个部分还有防卫目标需要保护，防卫目标的HP和奖励条件的分数成正比，所以要获得高分的话就得尽量减少让其受伤。



スピリチアサンプル

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 杂兵每次的增援都不是很多，带星号的机体也很少SP技，用普通攻击就能应付得来，SP则留给后面的ACE吧。另外注意这关有友军生存的奖励，战斗中注意不要让他接近バサラ和敌方ACE。

阁下の望むままに

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 千万不要指望我方的旗舰能帮上什么忙，并且它受伤的话还会影响奖励的分数，所以战斗要以保卫旗舰展开。旗舰的体积非常大，想完全封锁住敌机的攻击是不可能的，只有加快歼敌的速度来尽量减少其受到的伤害，特别几个会使用SP技的带星号机体、ACE还有最后的母舰。

恶魔の妨害作战

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV6	时间	10分钟

要点 敌机的数量不算太多，但是质量却不低，除了有不少带星号的机体外，FIRE BOMBER的的成员也登场，不过这次FIRE BOMBER都还不是主角，关卡最后マクシミリアン作为真正的ACE登场，他机体和个人能力都很强，注意别让他接近友军，否则友军被击坠奖励分数就没了。

我が名はゲペルニッチ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 敌人是FIRE BOMBER的三位成员，由于他们的主要攻击手段都是歌声，因此可以帮自机装上耳栓技能来减少伤害。另外这关还有一个防卫目标需要保护，同样当BOSS作为自己人后，实力就只有原来的十分之一，所以保证它少受到伤害也是这关获得高评价的关键之一。

レイド・アタック

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV4	时间	10分钟

要点 敌人主要由大量的杂兵加三位ACE构成，因为前期有大量的SP来源，所以后期的ACE战也十分简单，主要保证无伤、时间奖励满分，同时搭档生存，SS评价是没有问题的。

サドゥン・イントルーダー

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV5	时间	10分钟

要点 这关没有杂兵，最好是装上气力充实技能出战，最初的敌机是ルカ、ミハエル和アルト三人的瓦尔基里，SP应留给最难对付的アルト。击破三人后クランクラン的小队登场，实力上来讲当然是クランクラン最强，可以先击破她的两个部下后累积一点SP再说。

バトル・クォーター

胜利条件	保护防卫目标		
难度	LV7	时间	10分钟

要点 可以看作是上一关的加强版，除了有大量的ACE外，最后还有一架超时空要塞作为压轴BOSS登场，要击破BOSS不难，可是它一出场就会直接攻击防卫目标，因为这关的奖励和防卫目标的剩余HP多少有关，所以能否获得高评价完全取决于我们的击破速度，有特殊工作部队或スナイパー技能的话就装上吧。

コイノウタ

胜利条件	敌军全灭		
难度	LV8	时间	10分钟

要点 一开始要同时面对アルト和ブレラ两人，但好在他们不会使用SP技，这样就和一般的杂兵无异了，只是HP较多，需要多耗费点时间。ACE后就是两架超时空要塞和Vajra女王，注意它们都有防护罩，普通武器得先把防护罩的耐久扣完后才能对本体造成伤害，而且一旦伤害停止，防护罩的耐久就会回复，非常无耻，比较好的方法是用スナイパー技能，这样就能无视防护罩攻击了。

解锁内容一览

解锁内容名称	作用	获得条件	娘娘商店价格
BGM选择开放	选择关卡时可用□键来改变BGM	娘娘商店购入	12000
机体搭乘サイズ制限解除	天顶星人可以驾驶人类的机体	A.D.2008年代通关	15000
搭乘者固定机体制限解除	角色间可以互相换乘机体（某些固定配搭除外）	全时代通关or娘娘商店购入（LV14）	20000
オペレーター选择开放	可以选择通讯员	一个时代通关	10000
娘々ショップ台词选择开放	按住□或×键进入娘娘商店会有不同的台词	娘娘商店购入	10000
クロニクルモード开放	可以进行对应关卡的编年史模式	对应关卡S评价	—
パイロットスキル制限解除	特定角色的技能可以让别的角色习得	娘娘商店购入（LV15）	25000
アルティメットモード开放	选择关卡时可用△键进入终极难度模式	编年史模式和EXTRA模式以外的关卡S评价or娘娘商店购入（LV19）	30000
EXチャレンジモード开放	使用关卡要求的机体过关可以获得3倍的pt	编年史模式和EXTRA模式以外的关卡S评价or娘娘商店购入（LV19）	40000
チューン下限解除	可以将机体的能力改造到原始数值以下	全时代通关or娘娘商店购入（LV13）	10000
チューン限界解除	可以将机体的能力改到最高	全时代通关or娘娘商店购入（LV16）	30000
时代制限解除	机体和角色可以不限时代使用（编年史模式除外）	全时代通关or娘娘商店购入（LV16）	35000
娘々ショップ无料开放	娘娘商店的商品免费	包含EX和终极模式在内的全时代通关	—

RPG

神眷之力
エクシズ・フォルス

Atlus	2009年11月12日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

以优质创意RPG而为玩家熟知的Sting在沉寂多时后公布了这款PSP上的正统RPG新作。游戏发生在名为贝尔兹的大陆上，在这个被漆黑断崖分隔的光明与黑暗大陆上，继承了神属力量的神眷将利用自己的力量，去改变世界的命运。本次攻略将会为大家介绍男女两个主角各自的攻略流程和详细的游戏系统，让大家充分感受到这段充满幻想色彩的冒险。

文 kk7

Hexyz Force
エクシズ・フォルス

基本操作

十字键/滑杆	控制角色移动
○	对话，调查，开启宝箱
△	打开主菜单
□	扫描，让隐藏道路和道具出现
×	按住后角色会缓慢走动
L/R	转动视角，R键还可加速剧情，战斗时按一下可进入快速战斗模式
SELECT	打开地图

主菜单介绍

回复	消耗FP回复队伍内所有角色的HP
装备	更改角色的装备
神器成长	花费FP让神器进行成长
所持品	查看自己所拥有的物品和装备
合成生成	使用素材合成武器和装备
パーティ设定	变更出战角色，制定战斗队列，主要防止被敌人的区域攻击打全部人
ステータス	查看角色的能力
冒险の轨迹	查看当前冒险的下一步
称号	查看自己获得的称号，没去领取的用问号表示
オプション	进行游戏的存档读档和一些其他设定

战斗菜单介绍

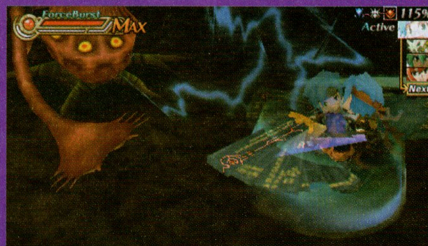
スキル	使用技能，每个武器都带有一些
バースト	使用必杀，要消耗必杀槽
防御	让受到的伤害减少，并回复个位数的RP
队列	变更前后站位
退却	逃离战斗

地图标记和战斗

游戏中按SELECT可清楚见到迷宫中的地图，地图超级详细，包含了宝箱、敌人和出口等，这让冒险变得十分轻松。本作中采用的是可见式的遇敌系统，当遇到地图上的敌人时就会切入战斗画面。

不过和其他RPG不同的是游戏中并没有道具这个概念。除了几个有回复技能的神器外，所有的回复都要玩家装备各种宝珠，利用宝珠技能来回复。而宝珠的来源只能靠合成，所以需要积攒足够的实力来挑战BOSS，而不是靠加血流堆过去。

神性相克



游戏中有着神性相克的概念存在。一共有三种神性，相克顺序为：红莲＞白光＞苍焰＞红莲。此外还有不受所有神性相克和被克的无属性存在。战斗中，当玩家使用了神器进行攻击后右上的神眷槽便会出现相应神性的图标。当神眷图标按照顺序排列：

1. 两次行动的神性相同，如：白光→白光→白光。
2. 前一次行动克本次行动，如：苍焰→白光→红莲。

就会有威力加成，加成在战斗画面最右上会显示（图中威力为115%）。不过值得注意的是敌人的攻击也会记入神眷槽并得到加成，尤其某些BOSS的必杀得到加成后会秒人。所以玩家要根据画面右边的行动表来确认和计算，让自己得到最大的利益。

当然游戏中还是有属性攻击的，不过这个并没有相克存在。只是一些敌人会有相应的属性弱点，所以这方面就不用考虑太多了。

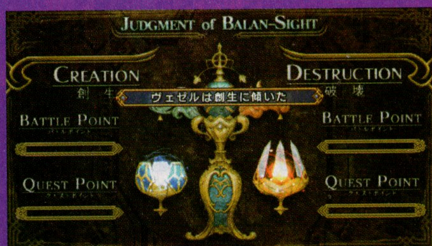
物品的采集

游戏中没有商店，所有的物品都要靠合成来得到。而合成所需的材料有两大来源，一大当然就是干掉杂兵后的各种掉落品了，而另一大来源就是采集了。游戏中大地图内每个地点几乎都有采集点存在，靠近采集点时人物头上会出现问号，靠近后按A就可进行采集了。一次采集后要过一段时间再来才能够进行采集。另外在圣坛还能够花10000FP得到让采集质量上升的眼镜。



任务和天平

游戏中除了主线流程外还有各种任务，大都是给各个NPC他们所需要的东西，最后从他们那得到奖励，平常多跟NPC对对话即可。而有些任务在主菜单里的冒险的轨迹里可以看到。



游戏中根据玩家战斗和任务的进行程度，关底会有天平来计算玩家的倾向，是创生还是破坏。正常程度上都会是创生，不过就算是破坏最后的流程也没有大的不同。

剧情攻略

激荡的帝国和背后的阴谋——男主角雷万特



序

很久很久以前，被漩涡所包围的贝尔袤，降下了带着圣器梵塞尔的女神——创生神诺尔维亚。她为世界带来了秩序，也创造了大量的生命和地上的守护者——神属。随着一个个时代的变迁，世界一直在平稳中度过。然而在所有人都以为会一直这样下去的时候，地上的生命触犯了神的逆鳞，迎来了末日。神判发动后，贝尔袤回归了混沌，众神属也都不在了。



长久之后，神眷之力代替了圣器。神属们的力量潜伏在人们的体内不断被继承，在时间的长流中等待觉醒的时候，而贝尔袤也再次迎来了平稳。然而，在谁也不知道的远方，破坏神的鼓动开始变强。众人即将遗忘的约束之时也将到来。对，就是神判时刻。

辉剑的艾精特，很高兴能再次见到你。

第一章 悲壮的圣剑

主角雷万特（レーヴァント）从陛下阿克塞尔那里得到了自己即将成为苍骏骑士的消息。由于死灭之都作战中的优秀表现，雷昂（レオン，男主角的爱称）和潘（パーン）这两名优秀的部下得到此殊荣可说是理所当然。



随着之后的婚约者——精灵族少女娜切露（ナチュール）的出现，陛下也道出了自己之后的打算：消除人类和亚人之间的隔阂，终止一直以来不知何时产生的异族之间的战斗。最终彻底改变罗捷巴穆这个国家。

带着这个觉悟，在之后宣誓仪式中，雷万特也大声道出了将为亚人之间的和平而努力的宣言。接着便和殿下前往精灵族处缔结条约。然而，黑夜之中却爆发了袭击，娜切露死了……同时陛下复仇的怒火爆发了，誓要将一切反对者抹杀。



在精灵之森，主角对精灵是否是幕后黑手产生了疑问。虽然潘劝告说骑士的职责是服从而不是找出真相，但雷昂还是决定深入调查一下。但在最后的祭坛上，遇到了称呼自己为辉剑的艾精特的诺尔维亚女神。在迷茫地听了一堆创世历史和类似找到圣杖的圣女和圣枪的勇者共同前往圣域之类的任务后，主角获得了圣剑。

救助了精灵少女，干掉假面精灵（ベルベット）后得到了陛下在森林中放火的消息。虽然救下了一些精灵，但最终的结果还是精灵族被屠杀，并丧失了栖息的场所。

流程

1. 跟着逃走的精灵族，从祭坛穿过上方的精灵之森。
2. 途中可拿到装备和一个治疗武器（记得装备），存档后来到了精灵之村。
3. 救下遇袭的精灵少女，战斗时将剑砍坏后发生剧情，用圣剑秒掉狼后遇到了破坏这里的假面精灵族。
4. 教学战斗，发动必杀并攻击几次就可以结束战斗了。
5. 潘紧急来报，陛下为了找敌人准备在森林中放火。森林中还有士兵在搜查，殿下身上到底发生了什么？
6. 返回森林，这里可以多救个精灵。

趁这个机会，本来就否定议和的议会也决定发动大规模侵略。不久之后，殿下便召集了所有骑士，公布了征服所有亚人的战略计划。雷昂对殿下的巨变大为震惊，而接着殿下以救助过精灵为由将雷昂关了起来……虽然之后伊莱娜（イレーネ）前去说情，但也被无情地赶了出来。



监狱内潘也带来了骑士团长将由从未出现过的神秘人物担任的消息，一切都预示着幕后黑手的存在。而不久之后，随着一声巨响，王女伊莱娜和素未谋面的兽人古力克（グリーク）开始帮助雷昂越狱了。

流程

1. 都是直线通路，从地下道逃出。
2. 途中的卫兵可逃也可杀，战斗中用伊莱娜的技能可直接攻击法师防止其加血。
3. 来到街道后可进行采集。右上角会发现紫色的净化点，战斗后净化完毕就可用来进行回复。
4. 剧情后来到了无限回廊。先调查右边的石头，学会了用方块键扫描来发现隐藏宝箱和地点的方法。
5. 石碑上写的是红莲、苍焰、白光的相克顺序，然后按照红、蓝、白的顺序就可以前进。而进入黄点再扫描就可发现隐藏宝箱，拿到一个宝珠。

6. 从右边的剑形门进入，剧情后可进行合成了。
7. 进入第一个黄色传送点后就可看到净化点，完毕后来到最右边可看到一个装置。扫描后可用FP兑换加血道具，30一次。
8. 向下记录后来到BOSS处，干掉后调查装置就可离开了。本章结束。



逃出监狱后解释清楚了利益关系，由于雷昂之前帮助过精灵，同时也成为了圣剑的继承者，所以亚人们便和王女将主角救回来了。在前往反抗军基地的山道上，神秘的黑雾袭来，众人进入了无限回廊。

在回廊的最后来到了断罪之塔，虽然对是否进塔抱有疑问，但为了离开这里似乎也没有其他办法可想了。这个时候遇到了同样前来寻找出口的女主角塞西莉娅（セシリア）一行。此时两只小松鼠互相认出了对方，原来它们都是名为菲利亚（フリア）的少女制作出来的。然后双方正准备相约共同进塔探险，但伊莱娜却因为对方对自己发型的质疑而动怒了……于是只能各自行动了。内部，众人遇到了引导者菲利亚，她强化了松鼠的力量并开启了绿色传送点。



城内，殿下决定暂时放弃追捕，转而强化军队为下一次进攻做准备。而空缺的骑士则又将由选定的人来担任，而那个人则是之前毁灭精灵之村的假面精灵……

第二章 错综复杂的命运

基地内，乌龟兵慌张地报告说主角一行掉入了大地的裂缝，生死不明。而紧接着出现的主角一行则让士气大大振奋。精灵族长告诉雷昂，他所持有的圣剑正是精灵族世世代代守护的神器，也是救世主的象征。不过雷昂却不太愿意和对方合作，于是便被关入了大牢……



在猜测了一番幕后黑手后被带出去吃饭，在这里又和精灵族长碰头了。他详细地和雷昂说了远古神话的事，当时为了消灭破坏神，神属们失去了肉体，而继承神属力量的人则被称为神眷。主角拥有神剑，便说明他是继承三神柱力量的救世主。说到这里，主角回忆之前女神的话，仿佛对自己的使命有了了解。

这个时候传来了报告，帝国用巨大的兵器前来袭击，兽人兵们损失惨重。而这里的队伍都被派往了别处，于是雷昂便自荐前往了。不过为了防止雷昂逃跑，伊莱娜被留下做人质。而主角的队伍则补充了精灵族的雪儿（シエル）。

流程

1. 进入基地，这里的宝箱不要忘记拿。如果有兴趣的话也可以多扫描下，好东西也不少。如果之前杀敌数达到了100，可以和白狼人对话，从而开启称号。
2. 进入团长房间，最后和团长交谈，触发剧情。
3. 吃饭后和团长交谈，雪儿加入。返回出口处，从大地图来到グラナド冰窟。

★宝箱：神斧ディヴァスティ（B1F左路用称号获得的钥匙打开门后进入B2F尽头）。

4. 洞穴内最右上的通路来到下层可得到灵弓ラピッドレイズⅡ。
5. 从另一个通路进入下层后通过净化点和存档点，遇到了那个巨大的机械兵器。干掉拦路的杂兵后发现不能前进。
6. 回到上层推石头，木牌两边的洞穴分别对应两个被冰柱挡住的通路。当推下后通路开启时会有字幕显示。
7. 从下层右边通路来到BOSS处，这里有两连战。第一场和机器人的战斗比较简单，注意留一下必杀槽。第二场注意保持血量在350以上就可以了，BOSS血很少，如果放全体攻击记得回复。



干掉了巨大的机械兵器，然而出现的却是宰相苍贤理术士法乌斯特（ファウスト）。原来帝国的行动就是为了在这里找到圣器的碎片。同时他也质问主角为何会在这里帮助亚人。这个时候愤怒的古力克想起了众多被杀的族人冲了上去。

战胜了法乌斯特后他竟然趁机逃跑了，好在得到了他遗留下的圣器碎片。回到基地，竟然遇到了塞西莉娅一行在闹事。争吵之时菲利亚道出了众人都是神眷之力继承者的事实，于是大家矛盾化解，来到团长房间讨论接下来的战略。

流程

1. 剧情中男女主角的神器会发生共鸣，必杀槽变为三格。
2. 然后寻找众神眷对话。先是厨房那里的菲利亚，会得到“光輝のベルヴュの地図”。然后找厨房下面的雪儿，接着是左下的王女，还有两对战友对话，全部对话完毕后去厨房另一边全是床的房间休息。
3. 伊莱娜加入后来到入口，发现菲利亚也跟来了。
4. 来到断罪之塔的引导之间，左边的三道光都开启了，进入白光前往大神殿。



5. 来到断罪之塔外郭，中间的宝箱需要扫描出道路才能得到。另外这里还有扫描激活后可以花费FP进行抽奖的装置，每个装置只能抽10次，善加利用吧。
6. 这里的道路不复杂，干掉尽头的杂兵三人组本章结束。



法乌斯特策划着在三勇者聚集起来前将禁理完成，为世界划上句号。而假面精灵则似乎在精灵之森布下了埋伏……

第三章 天闪的去向

来到了大陆的光之侧，众人对光线有所不适应。在雷昂从被黑暗吞噬的噩梦中恢复过来后，便遵照塞西莉娅的建议前去拜见神官长艾鲁达（エルダ）了。

流程

1. 右侧楼梯上方的少女告诉众人，祖母前去参拜好久了都没有回来，于是答应她去寻找一下。
2. 向上进入大神殿。在这里的B1F的左上可找到祖母。
3. 进入中间大殿，在读了塞西莉娅的介绍信后，艾鲁达将地下书库开放给了众人。
4. 先来到地下1F，在神官房间和最左上调查蓝色的拉杆并拉下后，可听到水流声音。然后就可进入中间的书库了。

★扫描这里可得到一个食谱。

5. 从大地图进入封葬书架，这里需要走上书架才能继续前进。
6. 记录点过后会有场小BOSS战，之后还会遇到宝箱怪。
7. 在最右上的房间内找到了需要的书籍，将书籍带回神殿。

★在书架的左上有一堵被拦住的墙，这了需要通过扫描来解封三本书后才能通过。三本书分别在净化点旁，右上房间最上面，此墙的左边书架。进入后里面的宝箱就都是你的了。

8. 从大地图来到ミディ街道，从这里尽头的紫雾又进入了无限回廊。

伊莱娜在这里兴趣盎然地看着各种书，而古力克则因为看不懂人类文字而差点狂暴……调查长时间未果后艾鲁达带来了古代文字书写的文献，古力克发现了这本书是“神力的存在实验”。惊讶之余艾鲁达建议众人去封葬书架寻找对冒险有帮助的书籍。

在书架找到了理术书后带回给艾鲁达，这次她建议去找加多纳（ガードナー）来解读。通过回廊后来到了加多纳的别墅，让他帮忙解读书内关于天闪的情报。



休息时间，雷昂和伊莱娜在湖边回忆起了小时候的事情。当时伊莱娜想去王城最高处时雷昂在所不辞，但不幸的是雷昂最后掉了下去。当雷昂掉下去并在法乌斯特那里接受治疗时，伊莱娜每天都为可能丧失雷昂而感到恐慌。而不久前当殿下说要处决雷昂时她也因此采取了行动，将情报放给了古力克并潜伏在监狱里参与共同救援。得知有人会为自己伤心后，雷昂和伊莱娜约定，一定要活下去并取回帝国曾经的荣耀。

第二天，加多纳带来了消息。下一个天闪碎片就沉睡在龙鳞族·深渊的龙洞里。

流程

1. 再次按照红，蓝，白的顺序，然后进入断罪塔。这次从红光走。（当然也可以直接进入断罪塔……）
2. 这次的净化点和BOSS都比较强，记得在存档点存档。最后到达出口来到了ソレイユ湖。

★这里旁边是神殿，但暂时不能进入。但侧门扫描后可花10000FP进门，得到一个能采集到高质量物品的饰品。

3. 从右下小道来到了别墅，见到了加多纳。剧情后来到河边和王女交谈。
4. 直接从引导之间的黄光前进，这里依旧是老套路。
5. 荒漠里没有地图，从传送出来的地方向前走可遇到龙人。这里要跟着能感应神力的风车草走才能顺利到达龙洞。
6. 继续前进切换地图后来到无限の荒沙，按照提示跟着会旋转的风车草走。一开始向左走，切换后中间是存档点，下面是净化点。这里的流沙洞需要躲避，开启净化点后继续向下。
7. 发现又见到了仙人掌爱好者，不管他回到道路中间，然后去右上道路，回到了净化点。记录后向上直走切换地图后就是BOSS战了。
8. 沙虫的全体攻击十分强劲，注意装备群体回复道具。胜利后被沙虫吸到体内……
9. 在迷宫最后战胜阿兹鲁（アズル），然后对话选第二项可出迷宫。
10. 继续向上就来到了深渊的龙洞。左边救下龙族士兵。
11. 剧情后走右边下楼进入，途中可救助龙人族。
12. 地下二层需要调查柱子，根据顶部的火焰颜色会开启相应的道路。绿色的通路在最后的柱子处会开启。接着就可进入地下三层了。记录后遭遇BOSS战。
13. 维尔拉斯的普通攻击实在是弱，群体攻击则要注意一下，使用必杀的话很轻松就可结束战斗。
14. 得到酋长的提示后再次来到地下三层。先去右下，走过浮空地段开启机关。然后在左上穿过通道来到桥边，花费100FP后就可得到天闪的碎片了。

来到沙漠，不过却被沙虫吸到了肚子里。在内部遇到了和菲利亚同样打扮的阿兹鲁，而他正在对菲利亚百般纠缠。于是众人便出手了。胜利后菲利亚告诉众人这小子一直在向她求婚，而且是强迫性质的。而他之后则准备将这个世界全部破坏，只剩他们两个来生活。说完后菲利亚从房间内拿出了另一个天闪碎片。

被传送出去后向上来到了深渊的龙洞，然而这里却弥漫着战争的味道。原来敌人已经抢先一步到达了这里，为首的正是代替雷昂成为苍炎骑士的维尔拉斯（ヴィルラス），他们正在底部的遗迹搜索天闪的碎片。

来到底部遗迹，维尔拉斯道出了自己的野心：这场行动是法乌斯特策划的，目的是得到能和神对抗的破坏神的力量。而维尔拉斯则为了在最后将这个力量夺取过来而行动。成功后他将成为世界之王，并构筑自己的龙鳞族。

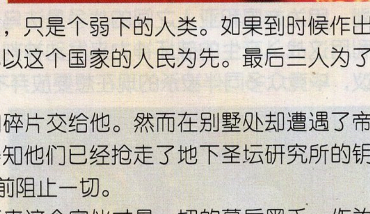
不过邪不胜正，战败后的维尔拉斯也逃掉了。回去后酋长告诉主角，天闪碎片隐藏在地下二层，获得后本章结束。

第四章 破碎的理想

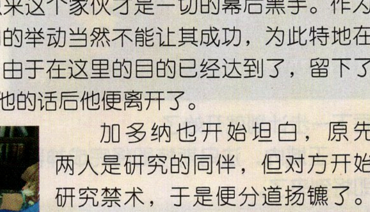


时间回到了潘就任骑士时，身为平民能够成为众人敬仰的苍骏骑士在整个国家历史上也是首次。这不但是对所有士兵的鼓舞，也是对潘能力的肯定。接下来就为了和亚人之间的和平而拼搏了。此时陛下阿克塞尔（アクセル）表示，自己并非完全的存在，只是个弱下的人类。如果到时候作出了错误的判断，请阻止他。一切都以这个国家的人民为先。最后三人为了以后的全新未来而宣誓。

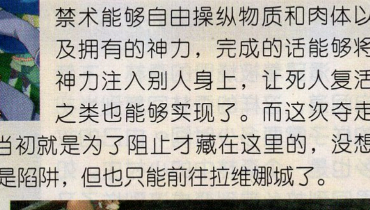
返回加多纳处，将获得的天闪碎片交给他。然而在别墅处却遭遇了帝国兵的埋伏。从受伤的加多纳处得知他们已经抢走了地下圣坛研究所的钥匙，所以要赶在神书落入他们之手前阻止一切。



在研究所见到了法乌斯特，原来这个家伙才是一切的幕后黑手。作为议会的领导，陛下想要和亚人讲和的举动当然不能让其成功，为此特地在侍卫内安排了刺客暗杀娜切露……由于在这里的目的已经达到了，留下了主角如果想要报仇就去拉维娜城找他的话后他便离开了。



加多纳也开始坦白，原先两人是研究的同伴，但对方开始研究禁术，于是便分道扬镳了。禁术能够自由操纵物质和肉体以及拥有的神力，完成的话能够将神力注入别人身上，让死人复活之类也能够实现了。而这次夺走的神书则是完成禁术的必需品，当初就是为了阻止才藏在这里的，没想到……为了阻止这一切，虽然明知是陷阱，但也只能前往拉维娜城了。



在实验室内，众人见到了法乌斯特。原来禁术早就完成了，而这个作品就是主角自己。被控制的主角将天闪的碎片都交给了法乌斯特，接着向众人袭来。为了让主角恢复原状，向法乌斯特发起进攻吧。胜利后顺利将法乌斯特给封住，正准备拷问时主角将我方的装置打破了。只能先将他击倒了……





趁众人战斗之际法乌斯特逃走了，而主角在加多纳的帮助下清醒了过来。原来当年主角掉下来后就被法乌斯特带来进行实验

了，而由于主角是三神柱神力的继承者，所以身体强健得可以承受住实验。最终众人决定回基地再作进一步打算。

流程

1.返回湖边别墅，胜利后赶去神殿。从正门进入，右上楼梯可来到楼下。
2.B1F中部有裂纹的地板会崩坏，绕行后来到B2F。
3.剧情后从大地图来到ラヴィーナ城，扫描后门后花FP可进入研究室。不过内部的钥匙是需要干掉4楼的城主才能得到。
4.从正门进入，和守卫作战。胜利后上楼梯，扫描左边雕像后花FP可让门开启。
5.然后进入右边房间，这里除第一层外每层都有一个禁术停止装置，扫描后花FP可让内部的门开启。最高的那层要穿过一个有看不见墙壁的通路后才能到达。全部开启后最上层出现传送点，回到大厅。



6.这次可以从上层的门进入了，来到4层后扫描装置可开门，开始和城主对战。胜利后得到了钥匙。
7.可以回到侧门的研究所内了，可开门进入内部。这里要先消灭周围4个培养液中的小兵，干掉后中间的门就开启了。这了建议回去记录一下，并将装备都升级到最好。
8.接着是三场连续战斗，准备充分的话应该不难。胜利后获得神书，并回反抗军基地。
9.剧情过后找到伊古尼斯（イグニス）对话，然后出门，之后回去和伊莱娜对话后休息，本章结束。

来到基地，这里遇到了塞西莉娅一行。他们正在劝说团长放弃进攻计划，因为帝国和亚人之间的战争是法乌斯特和阿兹鲁的阴谋，而两人则要利用这战斗产生的破坏神力来发动神判。不过团长暂时不能接受他们的建议，毕竟众多同伴被杀的现在想要放弃不是这么简单的。



在塞西莉娅一行走后古力克开始向团长报告，而团长则告知了精灵之森出现潘的信息。由于现在对情况已经清楚了，所以主角决定去说得潘。在古力克破坏了气氛浓厚的告白后雷昂将这个计划告诉了塞西莉娅。众人休息后下一步计划就开始了。

王城内，法乌斯特即将完成神器天闪了，而阿兹鲁口中的神判时刻也即将到来了。

第五章 和战友的诀别

潘望着被烧毁的森林，不禁自问道，这样的森林回复到当初的样子需要多少时间？自己的故乡也是一个森林中的小村庄。如果回到故乡看到变成这副样子又是如何感想呢……



早上，塞西莉娅一行已经出发了。带上熟悉森林路线的雪儿后便开始了作战。内部，众人遇到了假面精灵，然而雪儿却指出对方可能就是殿下的未婚妻，那个曾经被谋杀了的娜切露。而打下面具后的事实也证明了这点……看来都是禁术让其他的神力占据身体导致的，将这个消息带给殿下，让其清醒的机会也是有的。

流程

1.剧情过后雪儿加入，和团长对话后来到了森林。
2.内部战胜娜切露后，记录后继续前进。
3.和潘的战斗是必输的，剧情后通过断罪之塔。
4.继续剧情，坚定信念后新的必杀开启。
5.回到反抗军基地的团长房间，记得给伊莱娜装备武器。然后是和潘的决战，可说是比较难的战斗之一。对方的连续攻击非常多，很容易被秒。除了装备好丰厚的加血道具外，加防御技能的武器也可以带一下，复活的饰品建议也在这里用掉。

内部见到了潘，虽然道出了全部阴谋，但潘的忠诚依旧不允许他放弃战斗。由于实力问题主角还是不敌潘的队伍，不过雷昂身体内的力量却爆发了。



逃出后古力克和雪儿回基地报告情况，而伊莱娜和雷昂在加多纳那里修养。清醒后的雷昂记起了自己所做的一切，因为害怕再次伤害同伴而离开了……松鼠威尔将情况告诉了伊莱娜，但伊莱娜却担心自己半吊子的感情帮不上忙，但最终还是在加多纳的劝解下去将主角带回来。

在曾经战斗过的死灭都市アルテア，雷昂反省着自己所做的一切，心魔渐渐朝自己袭来。胜利后菲利亚出现了，她发现了对方之中有精通禁理的人存在。

清醒后的雷昂发现自己在精灵之森，经过和心魔的对话以及之后伊莱娜的劝解，雷昂终于明白到，当务之急是阻止背后的阴谋，不能让神判发动。



基地内，战况惨烈。面对潘，雷昂道出了自己的信念：摒弃虚伪的和平，为了保护世界而消灭真正的敌人。如果潘执意阻止的话，那也只能拔刀相向了。胜利后众人赶着去救助其他士兵，而潘的尸体被传送走了……

第六章 苍炎城塞的死斗

剧情回到了娜切露被刺杀那时，宰相将娜切露囚禁起来造成被杀的假象，同时也将娜切露控制住作为自己的棋子。



悲伤的殿下阿克塞尔在王国的守护神神枪伊鲁拿达前祈祷，这时感知了女神的召唤并获得了神枪。然而此时阿兹鲁出现并用支配的征冠控制住了阿克塞尔……

流程

1.从大地图进入死灭都市アルテア，这里道路很复杂。先前往右下传送点，然后向上切换地图，再来到右边的那个传送点，通过地下通路就来到苍焰城塞ファルケンて。
2.直线路线来到存档点，回满血后向下迎接BOSS战。阿克塞尔也会两连动和全体攻击，不过这次多了古力克这个肉盾。用伊莱娜的圣属性攻击或是1级必杀都很奏效。
3.在地图最左边切换场景，然后进入存档点右边来到右翼，再进入右上，直走进入发电塔。绕行到发电塔最顶部，左行就是BOSS战了。



★右边的装置处顺序开启1和4号拉杆可到最顶部拿到装备并让神书学会新技能（要战斗），还能得到“理力炉启动キーC”。另外开启4、3和3、2可开启另两个门。
4.进门后就是BOSS战，没有信

心的话可回去记录。这次的魔化潘实力比以前强了不少，不过带好加血道具没什么问题。
5.胜利后返回，途中多走走岔路，看到绿点就是要救助的士兵，不要错过了。遇到塞西莉娅后向左走回到之前和陛下战斗的地方，然后向下就可回到大地图了。
6.进入断罪之塔，上方的虹光开启了。这里守塔的BOSS的火焰攻击很厉害，注意群体治疗一下，其他都可以无视了。

在反抗军基地，古力克告诉主角潘的尸体不见了。雷昂虽然感到奇怪但还是决定继续自己的作战计划，利用原本通往死灭都市的传送装置反过来进入苍焰城塞。



在苍炎城塞救下了塞西莉娅一行。望着连娜切露是谁都不知道的可怜的殿下，战斗是惟一选择了。胜利后法乌斯特将殿下救走了。谒见之间，战胜了再次被魔物利用的潘，恢复清醒的潘拖住了敌兵。众人来到了断罪塔迎接最后的战斗。

第七章 神眷之力

塔的内部，阿兹鲁叫嚣着神判即将来临并嘲笑众神，同时对众神眷的即将到来不削一顾。



主角一行汇合了，战胜阿克塞尔后三神器共鸣，殿下终于恢复了正常并加入队伍。继续战斗，在让娜切露恢复正常并铲除了龙族叛徒后，众人再次来到了法乌斯特的面前。而这个卑劣的家伙再次将雷昂禁锢了起来，不过依旧不敌众人。虽然胜利了，但一切还没有结束，赶快去阻止神判的发动吧。

流程

1.塞西莉娅一行加入。由于后面都是恶战，强烈建议回去练级并升级武器，尤其是塞西莉娅的圣杖，回复就靠它了。
2.向上走一点就是和陛下的战斗，注意保持全体血量在1000以上，不然他出必杀就是全灭。伤害到一定程度后他会释放绝对屏障增加防御力，慢慢耗就是了。
3.胜利后要到场地三边去干掉三个BOSS。左边是ベルベシト，右边是ヴィルラス（留必杀到第二形态），上方是ファンタズマΩ。干掉后都可得到神器。



4.全干掉后进入中间，和魔贤法乌斯特战斗时他会让玩家的属性抗性无效，此外还会变换队列。获胜后拿到一个神器。
5.和菲利亚对话，进入最终章后就回不来了。有什么要收集的就现在回去进行吧。

最终章 遗志的继承者



内心深处，主角又见到了那个怪物心魔，原来他就是主角体内的神眷之力。这次他得到了主角漂亮的回答，并将神力完全授予了雷昂。回到现实，如意算盘打错的法乌斯特施展了全部力量开始战斗，不过依旧不是主角们的对手。虽然胜利了，但一切还没有结束，和菲利亚对话就可进行阻止神判发动的最终决战了。

断罪塔的外壁完全脱落，预示着神判即将来到。在门前干掉了妄想主宰一切的阿兹鲁的使魔后，三神柱的继承者向女神展示了自己的意愿——让世界保持原样。然而阿兹鲁并没有善罢甘休，发动了大规模的禁术干涉了神器的判断，让天平倾向了破坏。于是神判发动，紫色烟雾笼罩着地面，破坏着一切，封魔神デルギア同时登场。为了阻止这一切，众人举起了手中的剑。



流程

1.从单一路线来到门前，途中的宝箱别漏了，有很好的防具和合成道具。
2.剧情后和ガリーザ战斗，它会召唤杂兵，其中吸取RP值的骷髅必须干掉。此外召唤的杂兵会挡住攻击范围导致打不到BOSS，所以要装备远程攻击武器和宅托。胜利后回去记录，装备好加HP和RP的道具。
3.然后面对封魔神デルギア，这个BOSS相较之下并不难打，同时圣属性对其有特效。不过由于后面要连战，这里要保存实力。



4.最终战征魔神ガリーザ，除了普通攻击外大招基本1000多，十分厉害。此外前一场战斗消耗了RP的话，这里就基本被BOSS给耗死了。所以充分的准备才是关键，相信最终结局就在眼前了。



神力不容戏弄，虽然失败的阿兹鲁和女神进行了融合，但联合一心的众神眷的力量是巨大的。最终，阿兹鲁的野心破灭。白光飘落在大地上，醒来的众人发现自己身处一片绿意盎然的世界，一切都得到了复苏。远处女神的声音传来，感谢众人的努力并宣告着全新的开始。

传承的创世神话之谜和真理——女主角塞西莉娅

第一章 圣杖的舞女



从祈祷中溜走的塞西莉娅享受着外面的明媚阳光，这个时候紫色的妖气袭来。名为维尔拉斯的黑龙人在这里寻找着莫诺里斯石板的所在地。由于大神官不肯透露，所以只能从塞西莉娅这里下手了。危急时神秘的声音传来并将塞西莉娅传走，原来塞西莉娅是三神柱的神眷之力继承者。和名为拉菲特（ラフィルト）的战士汇合后来到了莫诺里斯石板的所在地。然而黑龙人实在太强，石板被破坏了。

流程

1.剧情中获得了圣杖，两场教学战后见到了存档点。记录后开始第一场BOSS战，注意加下血就过了。
2.左边上楼，一路来到原先的大厅，途中会遇到第一个净化点。
3.记录后进入大厅，注意治疗的话BOSS完全不是对手。
4.剧情后先回B1F的房间收拾行李，然后回大神官那里拿取灵弓。

5. 来到大地图，进入ミディ街道，最后进入了漆黑の断崖。
6. 调查右边巨石发生剧情，然后可以按□键进行扫描。选择注入神力就可开启传送阵。
7. 按照红、蓝、白的顺序可到达最后的绿色传送出口。
8. 过了遇到雷昂一行的剧情过后，就可以进行合成了。
9. 从红光传送点来到塔外环。最后干掉BOSS后在机器上注入神力开门。离开后第一章结束。



地底，见到莫诺里斯石板后大神官十分伤心。并给塞西莉娅讲述了远古神话。圣杖的出现表明了塞西莉娅是三神柱的一员。而这也预示着神判的即将到来。所以15个继承神眷之力的神属也将陆续出现。而作为破坏神デルギア封印的莫诺里斯石板遭到了破坏，说明是有人蓄意将世界陷入毁灭之中。其他地方的石板也情况不妙。得到了能够吸收神力的石头后，大神官叫塞西莉娅和拉菲特一起去他师父、博学的理学者加多纳那里。在自己的母亲墓前拜祭后便开始了旅途。

第二章　莫诺里斯的探求



别墅前，蓝发少女感应到了哥哥和另一个人的气息并通知了自己的师父。紧接着就来湖边迎接刚出塔的两人，原来这个蓝发少女就是拉菲特的妹妹。休息过后就决定前往这里的莫诺里斯石板处了。在石板处，众人击倒了来犯的杂兵，而之后幕后黑手法乌斯特出现了。而他和加多纳似乎是旧识，并且加多纳拿走了他的神书。由于实力的差距石板还是被毁坏了，同时露菲娜（ルフィーナ）也被带走了……

流程

1. 从右下道路来到别墅，发生剧情，露菲娜加入。
2. 从左上道路来到圣坛，1F最左上的通路下楼。
3. 拉下最后的拉杆后出现通道，上楼从左数第二个楼梯下去。最后到达2F，存档后进入石板之间。
4. BOSS战后回到别墅，剧情后来到大地，前往断罪之塔的引导之间。调查黄色传送阵后输送神力，之后便可进入传送阵了。
5. 干掉BOSS出门后本章结束。



师父不肯交出神书的原因暂时还不能说。不过想要救助露菲娜的话，寻找其他石板遇到法乌斯特的几率比较高。而现在判明的石板所在地只剩下深渊の龙洞的了。在拉菲特的请求下，塞西莉娅决定前往龙洞。

第三章　深渊的诱惑



两人传送出来后来到了无限荒漠。被沙虫吞掉后邂逅了菲利亚和龙人族的伊古尼斯。于是便在伊古尼斯的带领下前往龙洞。在B1F参见了族长后便就准进入石板所在房间了，然而众人却发现石板已经被破坏。吸收了剩余的能量后传来报告，黑龙人维斯拉多（ヴィルラス）将黑手伸向了这里……

流程

1. 先向上走切换地图后来到无限の荒沙。一开始向左走，切换后中间是存档点，下面是净化点。开启净化点后继续向下，发现又见到了仙人掌爱好者，不管他回到道路中间，然后去右上道路，回到了净化点。记录后向上直走切换地图后就是BOSS战了。
2. 胜利后被吞入沙虫体内，来到マザーワーム内部。在左上房间发生剧情。
3. 和菲利亚对话后选第一项后会被传出来，然后伊古尼斯加入。
4. 向上进入深渊の龙洞，先在B1F右上和族长对话。然后进到B3F的石板房间，剧情后回到B1F。
5. 决斗战一定回合后发生剧情，和黑龙人战斗。
6. 剧情后前往引导之间，这次可以开启绿色装置了。进入尽头的门后本章结束。



维斯拉多在擂台上大肆宣扬要大家共同来破坏石板，复活破坏神。这个时候伊古尼斯站了出来，龙族的激进派和稳健派顺势以两人为代表进行决斗。不分胜负之际维斯拉多爆发了自己的瘴气想结束一切。将他打跑后塞西莉娅用圣杖的力量净化了洞穴。龙族两派决定暂时休战，而伊古尼斯则加入了一起寻找剩余的石板的队伍。

第四章　在常暗的世界

来到大陆另一侧的常暗的世界，众人误入了反抗军基地并和卫兵起了争执，好在雷昂一行及时出现化解了误会。和团长对话，互相交换了情报，得知对方在寻找天闪碎片后建议对方去大神官处并给了介绍信。



第二天，从团长那里得知了精灵之森有石板。而在森林内得知了露菲娜的情报后总算放心了一下。而最后，总算见到了露菲娜，不过样子奇怪的她却开始攻击大家。只能将其带回师父处看看了。



原来这都是法乌斯特使用禁理造成的，禁理能够自由操纵对象体内的神力。这一切都记载在从法乌斯特那夺取的神书里。现阶段只能去封葬书架找到能够解封的神书才有希望解救露菲娜了。从大神官那里得到许可后便前往神书的所在地，封葬书架。终于，在众人的努力下露菲娜苏醒了过来。

流程

1. 从菲利亚那里得到了地图，前往ガルツフォート。
2. 来到B1F和团长对话，剧情后必杀槽增为三格。
3. 和所有神眷对话，B1F的三对同伴，拉菲特以及1F神像旁的雪儿。
4. 这里100战后可从神像旁得到一个称号和钥匙，从右上楼梯来到B2F后可开门拿到神斧，对没有武器的龙人来说是现阶段绝对需要的。
5. 对话完毕后去团长房间左下的房间和菲利亚对话进行休息。



6. 和团长对话后雪儿加入，从大地图来到妖精之森。
7. 战胜潘后下一场战斗必败，然后继续前进，存档后来到石板处。这里有两连战，注意整备好。
8. 剧情后回到湖边别墅，对话后前往圣坛的地下研究室。
9. 回到大地图前往パルフィナ大神殿，和大神官对话后来到封葬书架。
10. 书架旁有楼梯别忽略了，进入内部后干掉守护兽得到神书。

11. 回到圣坛的地下研究室，露菲娜再次加入。
12. 回到反抗军基地，和团长对话后前往断罪之塔。
13. 从开启的蓝光前进，最后本章结束。

第五章 失落的迷失都市



精灵族长正向神秘的少年报告塞西莉娅一行的行踪。

继续寻找石板的旅途，这次传送到的地点是死灭都市。在这里众人见到了理力炉，这是很久以前三个理力术士模仿莫诺里斯石而建造出来的，利用三个理力炉才能让这个回廊漂浮在空中。



在地下的门前干掉了机器人后，伊古尼斯看出了精灵族长是受人指使把众人带过来的。在石板前，族长告诉众人，以前由于理力炉每天都消耗大量的神力，所以地上产生了异变，最终理力炉暴走将都市变成了这个样子。而以前建造理力炉的三人分别是族长自己，宰相法乌斯特，而随后出现的异界之子阿兹鲁则是第三人，同时也是这次的幕后黑手。



在将石板改建成一个奇怪的封印后，他道出了自己和女主角母亲的死有关。离开后族长将他们的黑幕告诉了众人：挑衅帝国和亚人之间的战争，让破坏的神力充满世界，从而发动神罚。听闻这些，塞西莉娅决心接下来便以阻止这一切为目的而行动。不过此时阿兹鲁回来将族长干掉了……而塞西莉娅则发现自己的圣杖无法使用了。

为了牺牲的族长，众人赶紧前往反抗军基地阻止战争，不过对方似乎听不进去。而在拉菲特的安慰下众人决定回去寻找取回圣杖的方法。回到大神官处，她似乎也对此无能威力，但塞西莉娅的母亲生前所在的拉维纳城一定会有方法。

流程

1. 来到死灭都市アルテア，从右边传送点来到都市上部。
2. 然后进入右边切换场景，最后见到了理力炉。得到钥匙后启动，回来后从另一个入口切换场景，再从左上传送点进入死都深处。右边传送点不要去，只有被秒的份……
3. 两场BOSS战后自动回到了反抗军基地，和团长房间内的士兵对话。
4. 剧情后再次和所有神眷对话，然后和露菲娜对话选择休息。
5. 前往大神殿，进入1层背后的地下墓穴和大神官对话。
6. 继续来到ラヴィーナ城，进入正中发现房间门开不了。
7. 出来后上楼，发现一个台柱，注入FP后可开门。然后进入右边，这里除了第一层外，每一层都有一个这样的台柱，全开启后会出现传送点到大门口。
8. 进入二楼，到最后干掉王座边的BOSS拿到钥匙。



★宝箱内的钥匙可拿到“ボッドキー”，然后可在此房间的下方得到“魔枪ラースフェルド”。

9. 进入原先不能进的房间，剧情后回到神殿和大神官交谈。然后来到地下石板处，BOSS战一定回合后结束。
10. 然后前往断罪塔，开启最后一个传送，通过后本章结束。



在城里，听着母亲遗留下来的音乐，塞西莉娅心情也好了很多。此时被传送到内心深处，女神的代理人菲利亚告诉了大家关于神判的信息。之后回到大神殿，露菲娜感应到了阿兹鲁的到来。原来他在这里对石板进行改造，并想将众人打倒。危急关头塞西莉娅再次召唤出了神杖，挽救了大家。阿兹鲁逃走后众人将目标定在了最后一个石板的所在地——苍焰城塞ファルケン。

第五章 骚乱的罗捷巴穆

最后的石板也被摧毁了，同时苍焰城塞也充斥着魔物，陷入了一片混乱之中。好在雷昂一行的及时出现将敌人全部抵挡住。女主角利用手中的神力之石吸收了最后石板的力量后，将通往圣域的道路开启了。整个世界是创生还是破坏，答案将由众神眷用行动来提交了。

流程

1. 来到苍焰城塞ファルケン，正门无法进入后退出大地图，来到郊外。
2. 从通道进入城内。这里道路不复杂，从监狱下面一路走可来到发电塔。
3. 干掉法乌斯特后沿路返回，干掉袭击士兵的魔物后向上来到内部。
4. 遭遇陛下，战斗到一定程度后发生剧情，男主角现身。
5. 向左，前进后进入右边道路。最后从右下来到存档点，记录后来到石板处。
6. 干掉维尔拉斯后沿路回去，将会再次遇到雷昂一行。
7. 剧情后进入左边道路切换场景后向下出去就可以了。
8. 进入引导之间，上方的虹色传送点开启，通过后本章结束。

★后面章节的攻略跟男主角篇一样，限于篇幅，这里就不多介绍了。

通关要素



某个角色通关后会开启CLEARDATE和EXTRA模式。CLEARDATE可让玩家继承一周目的存档内容进行另一名角色的攻略。比如将男主角通关了，就强制进行女主角的攻略。可以继承的内容包括FP（通关时的数值）、称号（和狼对话后直接获得已经得到称号的奖励）、游戏时间，还有男主角方人物的等级和神器性能。在第六章合流时会得到。

而当男女主角都通关后，就能进行三周目，不但能选择角色，难度还多出了hard模式，能继承的东西还会增多。包括神器性能、除了贵重品外的道具。

竞技场

在后期前往龙洞，和擂台上的龙族男子对话，可进行竞技挑战。分为D～S共5个等级的比赛。每个等级的比赛有3场，进行一场后要过段时间才能再来一场。一个等级三场都搞定后就可进行下个等级的比赛了。全部胜利后可获得称号。

全神器能力介绍

游戏中众位神眷力量的体现是通过每个人所能装备的神器反映出来的。装备相性最高的神器就能发挥出神器最强的力量，并使用相应的必杀。同时游戏中神器还可以升级，每个神器都有技能、攻击、共鸣三个等级。技能是最重要的等级，升级后就能在战斗中使用新的技能了。不过这项需要的FP十分高。攻击等级就是武器和技能的攻击力，每个神器的上限都不相同。共鸣等级则决定技能消费的RP值和等待时间，这个等级越高当然消费的RP和等待时间就越少。这里将所有神器的技能效果都列举出来（不同角色装备后能够使用的技能是不同的），方便玩家攻关时使用。而游戏中除了每个角色的固定神器外，还有些获得方法特殊的神器，这里也将获得方法列举出来。

圣剑クラウヴァンド

※获得方法：レーヴァント的初期装备。
※装备可能者：レーヴァント、イレーネ、ラフィルト、アクセル

技能名称	技能效果
斬りつける	攻击一名敌人
レイザースラッシュ	攻击一横列敌人
ブラストスラム	攻击一个敌人（风属性）
サンダーストラック	攻击一个敌人（雷属性）
フローズンスレイ	攻击一个敌人（水属性）
レイウィンド	对一竖列敌人进行攻击（圣属性）
トライエンガルフ	攻击单体敌人三次
カウンターブレイド	进行防御，并反击近战攻击
ディヴァインバレッジ	攻击单体敌人五次
ライオットストリーム（1级必杀）	对横列敌人进行两次攻击
ヴァリアントエッジ（3级必杀）	对一个敌人进行两次攻击（圣属性）

神刃グランティン

※获得方法：ラフィルト的初期装备。
※装备可能者：レーヴァント、グリーク、ラフィルト、アクセル

技能名称	技能效果
叩きつける	攻击一名敌人
ジェミナイ流高速术	让自己5回合处于“加速”状态
オーガブレード	范围内无视防御攻击
パワーブレイク	攻击一名敌人、降低其腕力
ガードブレイク	攻击一名敌人、降低其耐力
スピードブレイク	攻击一名敌人、降低其速度
ガイアブレス	进行全体攻击
レイジンググレイド	攻击一名敌人、HP越低威力越高
ブロウザンバー（1级必杀）	风属性范围攻击
ストームブリンガー（2级必杀）	进行全体攻击（无视防御）

神丽シャインクレール

※获得方法：イレーネ的初期装备。
※装备可能者：レーヴァント、イレーネ、ラフィルト

技能名称	技能效果
踏み入み突き	攻击一名敌人
祝福の剣	给我方1人附加5回合“祝福”状态
ペネトレイト	攻击一名敌人，命中率高
ブレスト	攻击一名敌人，命中率高
フォルツァ	攻击一竖列敌人，命中率高
ヴァイブロスト	攻击一名敌人（无视防御）
バイブロスティル	攻击一名敌人（无视防御）
カデンツァ	攻击一竖列敌人，命中率高
サザンクロス	攻击一名敌人（圣属性）
クラーシュリット（1级必杀）	对一名敌人进行4次攻击
シュトゥルムピューネ（2级必杀）	对敌全体进行5次攻击

圣杖リアファルト

※获得方法：セシリア的初期装备。
※装备可能者：ルフィーナ、イレーネ、シエル、セシリア、ラフィルト

技能名称	技能效果
フォルスを放つ	攻击一名敌人
ヒーリングタクト	HP小回复，并治愈“封印，咒缚，恐怖，魅惑”状态
エンジェルティア	我方全体HP中回复
ナイチンゲール	完全回复我方一人的HP和异常状态
リヴァイヴブレス	回复我方一人“气绝”状态
ブレイシングタクト	给我方1人附加6回合“祝福”状态
ヒロイックシールド	给我方1人附加6回合“防护，结界”状态
セイントファイア	攻击一名敌人（圣属性）
ホーリィブライト	攻击一名敌人（圣属性）
エンジェルバレット（1级必杀）	对一竖列敌人进行攻击（圣属性）
セラフィックライザー（3级必杀）	进行全体攻击（圣属性）

神珠アルゲンテリア

※获得方法：ルフィーナ的初期装备。
※装备可能者：全员

技能名称	技能效果
掲げる	攻击一个敌人（雷属性）
リトルウィッシュ	让我方一人随机上升几项数值
プラズマウェーブ	进行全体攻击（雷属性）
ライントニングボルト	攻击全体两次（雷属性）
リコールスピリット	回复我方一人“气绝”状态
バインドライト	让所有敌人附加“麻痹”状态
ディスペルライト	解除所有敌人的强化效果
イレクトルキュート（2级必杀）	进行全体攻击（雷属性）
トゥインクルヒール（2级必杀）	我方全体HP大回复，RP中回复

神弓ルフトシュテルン

※获得方法：シエル的初期装备。
※装备可能者：ルフィーナ、シエル、セシリア

技能名称	技能效果
狙い击つ	攻击一名敌人
ハンティングショット	攻击一名敌人，命中率高
ピアシングアロー	攻击一竖列敌人
アローレイン	对敌全体进行3次攻击
ティンカーベル	攻击一名敌人
アイシクルショット	攻击一名敌人（冰属性）
ブレイズショット	攻击一名敌人（火属性）
ゲイルショット	攻击一个敌人（风属性）
シューティングスター（2级必杀）	进行全体攻击
ヘヴンズレイン（3级必杀）	对敌全体进行4次攻击

神爪ルーンスレイヴ

※获得方法：グリーク的初期装备。
※装备可能者：グリーク、シエル、イグニス

技能名称	技能效果
引っかく	攻击一名敌人
ハンティングバイト	攻击一名敌人，命中率高
ビーストレイヴ	攻击单体敌人两次
ファルコンクロー	攻击一个敌人（风属性）
ウィーゼルスクラッチ	攻击单体敌人三次
カウンタークロー	进行防御，并反击近战攻击
ラピッドステップ	攻击一横列敌人
クランブルレイヴ	攻击单体敌人三次
ロアリングストーム	对敌全体进行3次攻击
バーサーク（1级必杀）	让自己所有能力上升，进入“强化”状态
ルナティックレイヴ（3级必杀）	对一名敌人进行4次攻击

神斧ディヴァスティ

※获得方法：ガルツフォート中获得第一个称号后拿到“セスタイトの键”，然后去B2F开启宝箱就可。
※装备可能者：グリーク、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
振り下ろす	攻击一名敌人
ウォークライ	提升自己攻击力
ランバージャック	攻击一名敌人（植物系特效）
ヘルバウンド	攻击一名敌人（无视防御）
レンチングスイング	攻击一名敌人（威力大命中低）
グランドスラム	范围攻击（土属性）
デストロイシンカー	攻击一名敌人（无视防御）
アースクウェイク	进行全体攻击（土属性）
ビルドアップ	回复自己的HP，并治愈“猛毒，麻痹，暗黑”效果

神槌ヴァンディルド

※获得方法：第七章打败ヴィルラス后获得。
※装备可能者：レーヴァント、セシリア、ラフィルト、イグニス

技能名称	技能效果
打ち下ろす	攻击一名敌人
龙鳞	给自己附加4回合“防护，结界”状态
リボルベイン	对单体敌人进行麻痹攻击

ロッククラッシュ	范围攻击
ドラゴニックブレス	进行全体攻击
ファイアボール	攻击一名敌人（火属性）
イグニートブレス	攻击一横列敌人（火属性）
バニッシュメント	攻击一名敌人（圣属性）
ダイアモンドブレス	攻击一横列敌人（水属性）
ダラゴンスマイト（3级必杀）	对单体敌人进行两次麻痹攻击

神镰モーントクライン

※获得方法：第七章打败ベルベット后获得。

※装备可能者：グリーク、セシリア、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
斩り拂う	攻击一名敌人
采魂の一闪	对单体敌人进行即死攻击
グリムリーパー	攻击一横列敌人
ダンスマカブル	攻击单体敌人五次
イラプション	攻击一名敌人（暗属性）
デーモンスクリーム	范围攻击，附带“咒缚”状态
レージング	全体攻击，附带“麻痹”状态
コンセントレーション	给自己附加6回合“魔道”状态

神机グレンデル

※获得方法：第七章打败ファンタズマΩ后获得。

※装备可能者：グリーク、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
フォルスショット	攻击一名敌人
フォルスマシンガン	对一名敌人进行4次攻击
フォルスグレネード	范围攻击
フォルスブラスター	消费所有RP，进行全体攻击
ウィングドライヴ	给自己附加5回合“加速”状态

神奏オルフェルト

※获得方法：第七章打败ファウスト后获得。

※装备可能者：イレーネ、シエル

技能名称	技能效果
奏でる	解除敌单体的强化状态
魔封じの狂奏	敌全体陷入“封印”状态
音无しの狂奏	敌全体陷入“睡眠”状态
四戒の狂奏	让敌全体陷入随机异常状态
无力の旋律	让全体敌人攻击力下降
软化の旋律	让全体敌人耐力下降
钝足の旋律	让全体敌人速度下降

圣枪ブリュバイデ

※获得方法：アクセル的初期装备，在第六章加入时获得。

※装备可能者：レーヴァント、グリーク、イグニス、アクセル。

技能名称	技能效果
斩り拂う	攻击一名敌人
王者の凯歌	让我方全体耐力和攻击力上升
アクセルスリーヴ	攻击一横列敌人
トライデント	攻击单体敌人三次
ライトニングスピア	攻击一竖列敌人
ライジングブラスト	范围攻击
ジャッジメント	范围攻击（圣属性）
カイゼルブレード（3级必杀）	攻击单体敌人五次

魔枪ラースフェルド

※获得方法：在ラヴォーナ城王座旁获得钥匙后，打开右下的培养液后得到。

※装备可能者：レーヴァント、グリーク、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
斩り拂う	攻击一名敌人
ブラッディスピア	攻击一名敌人，吸收HP
ラグナサッカー	攻击一名敌人，吸收HP
ヘルスティンガー	攻击一竖列敌人
デッドリィライズ	攻击一名敌人，HP越低威力越高
ブラッディジョスト	对一名敌人进行4次攻击，吸收HP
ヘレティックフレイム	攻击一横列敌人（暗属性）
ダークネスボム	范围攻击（暗属性）
サクリファイス	消耗自己的HP，变换成RP

神星インカローズ

※获得方法：游戏中隐藏得比较深的武器。首先要拿到烹饪配方（最简单的就是大神殿楼下书库那张）。然后凑齐材料带到反抗军基地楼下的厨房，让白狼做出实物来。然后进入マザーワーム内部，把吃的给饿晕在门口的男子，几次后他就会给你“理力炉起动キ–B”。而在苍焰都市ファルケン的宝箱内还能得到“理力炉起动キ–C”，男主角流程里有介绍。拿到这两把钥匙后前往死灭都市アルテア的天空回廊，来到右边将两个理力炉开启。最后从这里的モノリス石板旁新开的传送点就可以拿到装有这个神器的宝箱了。

※装备可能者：ルフィーナ、イレーネ、シエル

技能名称	技能效果
斩りつける	攻击一名敌人
スターゲイザー	攻击一名敌人
ミーティア	范围攻击
コメットスロワー	范围攻击
メテオトラクション	进行全体攻击
スターライトヒール	我方一名同伴HP中回复
セブンスセンス	给自己附加6回合“魔导”状态

神书ネクロザウワー

※获得方法：女主角第6章获得，男主角剧情必定获得。神书和其他神器不同，所有的技能都不能通过升级得到，而是要在获得神书后调查场景内的瘴气物品，然后花费5000FP后干掉封印的怪物，最后才能获得相应的技能。这里将所有技能的获得地点也一并列出，方便大家收集。注意，解除封印前最好记录下，那些怪物有的还是比较厉害的。

※装备可能者：ルフィーナ、イレーネ、セシリア

获得地点	技能名称	技能效果
初期	读み上げる	提高自己的理力
マザーワーム内部/入口处椅子	デーモントレード	互换自己和对方的好状态
ラヴィーナ城/侧门的洋娃娃	オーメン666	对敌人进行6次伤害固定为666的攻击（命中超低）
苍炎城塞ファルケン/右发电塔3F	レイヴンストーム	范围攻击（暗属性）
精灵の森	暗拂い	攻击一横列敌人（暗属性），附加“暗黑”状态
死灭都市アルテア	金刚力	HP伤害减半，但能力下降
ネーベル圣坛/ガードナー研究所	マグニチュード8	进行全体攻击（土属性）
封葬书架	フォースシールド	给自己附加5回合“防护，结界”状态
マザーワーム内部/菲利亚房间	カロリックスフィア	攻击一名敌人（火属性）
デンメール街道	ラグナドレイン	吸收单体敌人RP
グラナド冰室	ロトンブレス	让全体敌人耐力下降
无限の荒砂	インフェルノ	进行全体攻击（火属性）
ガルツフォート/B2F神斧所在地	ナイトメア	让单体敌人陷入“睡眠”，“咒缚”状态。

全称号一览

称号是游戏中的最大挑战，也是玩家游戏完成度的证明。在游戏中达到游戏所要求的项目后，和反抗军基地内雕像旁的白狼对话就会得到称号，同时获得相应的装备奖励。这里将所有称号的获得方法例举一下。

称号	获得方法	奖励
フォルスの继承者	继承通关挡后再次游戏获得	阳炎のマント
名立たる勇士	打倒100个敌人	セスタイトの键
战场を驱ける骏杰	打倒1000个敌人	身代わり人形Ω
ベテラン理术士	合成了100次道具	ファンタズム合金
理を极めし贤人	合成了300次道具	秘珠ナイトメア
目ざとい冒险者	进行了50次采集	八重散华
素材に目がない探求者	进行了200次采集	秘花ナルキス
お宝求めて三千里	开启了100个宝箱	幸运の瞳
フォルス・コレクター	FP获取达到了10000	英知の宝珠
フォルス・マニア	FP获取达到了99999	虹色の瞳
一人前の战士	角色达到25级	经验の宝珠
お命顶戴熊杀し	角色达到50级	博识图鉴
历战の霸者	角色达到99级	幻雾のマント
旋风の刀狩	获得所有武器	熟练の宝珠
神器の锻冶士	将一个神器成长到极限	天星の指轮
创生の执行者	将所有净化点净化	知惠の实
史上初の大豪杰	对敌人造成了大量的伤害	希望の宝珠
疾风怒涛の鬼神	发动了50次必杀	怒涛の宝珠
技巧派の坏し屋	造成50次overkill伤害	身代わり人形Θ
锻え拔かれた太もも	逃走50次以上	ファスティールA
空虚な世界の苦劳人	被フォルスイーター（*注1）吃掉5000以上FP	エルシールの泪
破坏の扫除屋	干掉10个以上フォルスイーター	魔珠セレルクリス
克己せし武勇の士	称霸竞技场	霸珠スライゲイル
ベルジュの旅人	游戏时间大于15小时	神力のピアス
感谢感激雨雾	进行了非常长时间的游戏	煌珠ラグフォビア
エクシズの救世主	获得所有称号	ジハード（*注2）

*注1：フォルスイーター是回廊内一个虫型敌人，在玩家拥有很多FP的时候会随机出现。战斗开始它就会按比例吞食玩家的FP，一回合不干掉就它就会带着玩家的FP逃跑。而干掉它的话可以得到9999的FP。

*注2：这个是神书的技能。

由Falcom公司出品的人气A·RPG"《伊苏》系列"在PC平台上可算是备受瞩目，经过几次成功的复刻经历后，该系列最新作终于选择了PSP平台首发，对于ACT要素大于RPG要素的本作来说，玩起来只能用一个爽快来形容，不过游戏由于对操作的要求太高，ACT苦手的玩家可能就没法享受这款优秀的作品了。游戏的流程不算长，解谜要素也很简单，剧情也只能算很一般，不过各个BOSS设计得非常棒，想一次就打败它们几乎是不可能的事，必须通过战斗熟悉它们的技能以及发动攻击前的征兆才能顺利躲过致命一击，然后慢慢消耗BOSS的体力，对自己操作有信心的朋友一定不能错过本作。





文 阿鲁

A·RPG

伊苏7
イースセブン

Falcom	2009年9月17日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

2009年度A·RPG大作，舍我其谁！

游戏操作

十字键/滑杆	移动
□	切换控制角色
△	使用道具
○	普通攻击
×	躲避
L	必杀技
R	配合□、△、○、×键使用发动技能
SELECT	查看地图
START	菜单/暂停（BOSS战中）

菜单介绍

EQUIP	装备的更换以及技能的设置
PARTY	更换出场队员
INVENTORY	查看道具
OPTION	调整视角、设定同伴攻击方针等
FILES	储存、读取记录

攻击属性

不同的角色拥有不同的攻击属性，主角根据装备武器的不同，攻击属性会发生变化，某些敌人需要利用克制它的攻击属性才能对其造成有效的伤害。攻击敌人时显示出的数字为黄色代表该属性克制敌人、数字为白色代表双方没有克制关系、为蓝色代表被对方克制，需要立即换属性攻击。攻击属性显示在菜单画面人物头像的旁边。

斩	使用刀、枪类角色的通常属性，对软体类敌人攻击有特效
打	使用手甲、锤类角色的通常属性，对铠甲类敌人攻击有特效
射	使用弓、杖类角色的通常属性，对飞行类敌人攻击有特效
全	主角的最强武器，对所有类型的敌人有特效

状态栏



1. 操作角色
2. 小地图
3. 金钱
4. 队伍装备
5. 同伴HP
6. 等级
7. 操作角色的HP（绿色）、经验槽（黄色）
8. SP槽，一格代表10点SP
9. 敌人的血量和眩晕槽
10. 必杀槽，平时可以缓慢回复，使用技能后大量回复，使用技能消耗SP越多回复量越大
11. 武器技能以及消耗SP的数值

基本战斗介绍

"《伊苏》系列"一贯对操作要求非常高，而本作在加入了许多新要素后使得战斗变得更加爽快华丽，接下来就简要介绍一下战斗的一些基本要素。

普通攻击	最常用到的攻击方式，攻击速度快，攻击力受人物能力数值影响，吸取SP值少。
蓄力攻击	长按○键等待蓄力成功后松开○键即可发动攻击，命中敌人后可蓄积大量SP，获得"风之印"后蓄力时间缩短
回避	快速翻滚以躲避敌人的攻击，游戏中经常会用到
切换角色	出战角色最多为三人，战斗或非战斗中按下□键可以随意切换
使用技能	不同的武器拥有各自的武器技能，装备后就可以使用该武器的技能了，通常威力比普通攻击大
必杀技	当必杀槽蓄满之后就可以按L键发动了，第一场BOSS战后获得使用必杀技的能力

按住R键的同时按下L键就可以进行防御，任何攻击都可进行防御且不损血，防御成功后获得大量SP，失败时受到的伤害增加，防御的持续时间很短，要看准时机再进行防御

道具使用

游戏途中可以获得许多道具，不同的道具用途不一，下面大致介绍一下各大种类的道具。

USE	消耗品，各种回复HP、SP、复活、恢复异常状态的药品都在这两排，不同难度下某些消耗品的最大持有数会有变化，第二排最后一个道具为龙仙果，在平原某处获得，使用后攻击敌人时可以查看敌人掉落物品的种类
EVENT	剧情道具，流程中需要使用这些道具才能顺利完成迷宫，获得“火之印”之后可以查看地图并传送到已开启的石碑处
EQUIP	队伍装备道具，迷宫中有许多对我们不利的陷阱，需要装备上其中的某种道具后才能消除不利状态（最后两个道具需要花费大量金钱在ザンジバル商会购买）
SYMBOL	五大龙的印记和秘石，根据流程自动获得，每增加一个印记便多一种能力，秘石则用于游戏后期合成最强装备

异常状态一览

毒	中毒后HP会不断减少，可使用万能药迅速解除状态
石化	被石化后受到攻击时伤害增加，不断摇动滑杆可解除状态
冻结	被冻结后受到攻击时伤害增加，不断摇动滑杆可减缓冻结的时间
燃烧	中此状态后HP会迅速减少，不过该状态一般持续的时间不长
混乱	移动与操作的方向相反
过重	移动速度缓慢，一旦中此状态后建议立即换人
诅咒	一段时间内无法进行任何攻击
死亡	最高难度下某些BOSS的招式会附加此状态，中此状态的角色不会真正死亡，但是不能做任何事情，持续时间比较长，如果在BOSS战中全员中此状态就等同于死亡

技能相关

本作中每个角色的技能都相当丰富，几乎每件武器都拥有自己的技能。装备并使用技能后熟练度会不断增长，当技能升级后就可以永久保留该技能了，即无论装备任何武器都可以使用该技能，因此有了新武器之后第一件事就是将该武器的技能升一级。每个角色最多可同时装备四个武器技能，技能升级之后不但威力会增加，某些技能的攻击次数也会有所提升，因此某些强力技能一定要多使用让它升级，不过越强力的技能消耗SP数量就越多，如何取舍就是玩家自己要考虑的事了。

全角色武器技能一览

アドル

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器	武器入手方法
ライズスラッシュ	10	A	ワルーレ	合成
			カラベラ	合成
			ダマスカスソード	アルタゴ市商店内购买
ストリングス	10	A	シャムシール	アルタゴ市商店内购买
			银牙刀	セグラムの里商店内购买
			タルワール	合成
ダッシュ斩り	10	A	ロングソード	アルタゴ市或セグラムの里商店内购买
フォトンブレード	10	A	グレートソード	アルタゴ市商店内购买
			ビーストスレイヤー	イスカの隠れ里商店内购买
			ツヴァイハンダー	合成
スカッドソード	10	A	エストック	エドナの故地宝箱里获得
			キラー・ビー	シャヌアの里商店内购买
			オラクルソード	イスカの隠れ里商店内购买
エリアルスラスト	20	B	スピアーソード	イスカの隠れ里商店内购买
			フェザーフルーレ	合成
			クリスタルソード	合成
下突き	20	B	长太刀	合成
			セセロカッター	合成
			フラットセイバー	アルタゴ市或カイロスの里商店内购买
			イスカの古剑	イスカの隠れ里商店内购买
回转斩り	20	B	アイアンカッター	カイロスの里商店内购买
			ミラージュエッジ	合成
パワースマッシュ	20	B	ベアキラー	合成
			ヘヴィソード	合成
			斩岩剑	合成
回转乱舞	40	C	金纱沙刀	合成
			ノルナールの剑	イスカの隠れ里商店内购买
			ハイパーカッター	魂の井户宝箱里获得
ビートダウン	40	C	センセリック	セグラムの里商店内购买
			スレンダーソード	アルタゴ市商店内购买
			アーシエル	合成
クイックブレイク	40	C	ジャイアントエッジ	アルタゴ市商店内购买
			ヴァローナ	イスカの隠れ里商店内购买
			タイラントソード	合成
星方阵	80	D	ケイオスソード	海の灵场宝箱里获得
			赤阳の剑	合成
			カリオシリオン	合成

ドギ

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器	武器入手方法
バッシュ	12	A	钢尖甲	アルタゴ市或シャヌアの里商店内购买
			バクニナク	アルタゴ市或カイロスの里商店内购买
コンビネーション	12	A	スファイライ	アルタゴ市商店内购买
			レザーガントレット	合成
オーラインパクト	12	A	紫绀の笼手	イスカの隠れ里商店内购买
			エルハーナックル	合成
クラッシュ	12	A	ガルマンセスタス	エドナの故地宝箱里获得
			キンリーセスタス	合成
マイトクエイク	12	A	ガントレット	アルタゴ市商店内购买
ストレート	25	B	兽骨のガントレット	アルタゴ市商店内购买
アッパーカット	25	B	兽皮の手甲	合成
			赤铜の笼手	アルタゴ市或セグラムの里商店内购买
アースノッカー	25	B	黑铁のガントレット	シャヌアの里商店内购买
回し蹴り	25	B	砂食いの笼手	合成
			巨兽のガントレット	合成
ブラストキック	50	C	ジェンナ	合成
シーザーラッシュ	50	C	アビリーナックル	合成
			ヴィエムナックル	セグラムの里商店内购买
ワイルドレイジ	50	C	黑银の笼手	カイロスの里商店内购买
			リーヌ二ジェンナ	イスカの隠れ里商店内购买
			イノリィ	合成
グランドスラム	100	D	グレートアーム	海の灵场宝箱里获得
			月闪甲	魂の井户宝箱里获得
			セリセントノア	合成

アイシャ/シグルーン

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器名	武器入手方法
サマーソルト	9	A	ウタ	シャヌアの里商店内购买
タンブルアロー	9	A	ロングボウ	アルタゴ市或セグラムの里商店内购买
ワイドアロー	9	A	ヒンディ	アルタゴ市商店内购买（初次加入时自带的武器）
ステップショット	9	A	サインティボウ	アルタゴ市或カイロスの里商店内购买
			カタピタスボウ	カイロスの里商店内购买
ヘヴィブラスト	18	B	ラピアフレア	合成
			白金の弓	合成
キラーホーネット	18	B	カフェスの弓	合成
			弦月の弓	イスカの隠れ里商店内购买
ライジングアロー	18	B	キクレー	合成
			ココ	イスカの隠れ里商店内购买
ハイドロショット	18	B	オルキロの弓	合成
スカンワンダー	18	B	セナコンポジット	セグラムの里商店内购买
			エキドナの弓	合成
ワスピーター	35	C	ファルコンボウ	アルタゴ市商店内购买
アクアバースト	35	C	カマサ	エドナの故地宝箱里获得
			セン二アニバイル	合成
スプレッドライン	35	C	コンポジットボウ	アルタゴ市商店内购买
カタラクトブルー	70	D	アルバトロス	海の灵场宝箱里获得
			ヒューレー	魂の井户宝箱里获得
			オビスキュータ	合成

ガッシュ

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器	武器入手方法
草薙ぎ	10	A	ハルバード	初期装备
カマイタチ	10	A	巨兽の战矛	合成
符术・爆雷阵	10	A	グレイヴ	シャヌアの里商店内购买
兜割り	10	A	バルディッシュ	セグラムの里商店内购买
斧技・飞び鱼	10	A	バハラ	カイロスの里商店内购买
乱舞・连闪斧	20	B	トライデント	エドナの故地宝箱里获得
			ソーンハリクス	合成
狼牙冲	20	B	コルセスカ	合成
符术・大蚊地狱	20	B	グレートアックス	アルタゴ市商店内购买
飞燕十文字	20	B	セティネ=ルイ	合成
螺旋斩り	40	C	ストームアックス	合成
斧技・击灭乱舞	40	C	エグゼキューター	イスカの隐れ里商店内购买
龙牙冲	40	C	クレセントアックス	イスカの隐れ里商店内购买
震击十文字	80	D	シド=ロンド	海の灵场宝箱里获得
			デュエラ	魂の井户宝箱里获得
			ゼノ=アイデス	合成

エルク

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器	武器入手方法
ロックバイト	8	A	クレイン双刃	合成
クレストフォール	8	A	双银刃	合成
ホイール	8	A	エレの飞双刃	初期装备或シャヌアの里商店内购买
スライディング	8	A	アルドファ=シラー	カイロスの里商店内购买
スティール	8	A	チチャク	アルタゴ市商店内购买
アッパーホイール	15	B	セン=レイオン	合成
エアードチャージ	15	B	グラニー双刃	合成
スピニングエッジ	15	B	パセ=パセ	再次加入时基本装备或イスカの隐れ里商店内购买
バンディット	15	B	チルダーク	セグラムの里商店内购买
ランバリングハイ	30	C	クレドレレ	合成
			金锁の幻月刃	合成
グラウンドバイト	30	C	ラニニアマキア	シャヌアの里商店内购买
リーフブーメラン	30	C	イスカの古双刃	イスカの隐れ里商店内购买
ハーヴェルスピン	60	D	黑紫の飞双刃	海の灵场宝箱里获得
			サイラード	魂の井户宝箱里获得
			ラマ=セーマ	合成

ムスタファ/クルシェ

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器	武器入手方法
ハンマースタンプ	11	A	大木锤	初期装备或セグラムの里商店内购买
イグニスブレイズ	11	A	クラディアック	シャヌアの里商店内购买
フルスイング	11	A	セグラムの重锤	合成
プロヴォーク	11	A	ラバールハンマー	アルタゴ市商店内购买
エンパワード	11	A	丸太落とし	合成
リボルブスイング	22	B	レヴォアック	合成
ダッシュゲイザー	22	B	铁重石の锤	合成
			ストーンハンマー	カイロスの里商店内购买
ボルケーノ	22	B	スカルハンマー	セグラムの里商店内购买
クリムゾンピラー	22	B	月影の大战锤	イスカの隐れ里商店内购买
クラップバウンド	45	C	ウォーハンマー	再次加入时基本装备或イスカの隐れ里商店内购买
バーストスイング	45	C	アセラー	合成
メテオスマッシュ	45	C	岩食いの锤	合成
ドラゴンブレイズ	90	D	アング=アリバス	炎の灵场宝箱里获得
			ストンピィ	魂の井户・上层宝箱里获得
			エニアルバズル	合成

マイシェラ

技能名称	消耗SP	技能成长度	拥有此技能的武器	武器入手方法
ウィンドカッター	12	A	祈祷の锡杖	初期装备或カイロスの里商店内购买
ミストウィンド	12	A	トトマノの杖	セグラムの里商店内购买
カームガスト	12	A	プラマーロッド	合成
アブソプション	12	A	マーブルロッド	再次加入时基本装备或イスカの隐れ里商店内购买
アセンション	12	A	ラシームジットの杖	合成
ストームガスト	25	B	アルテオンロッド	カイロスの里商店内购买
デプレッション	25	B	ミステルケイン	アルタゴ市商店内购买
パージ・ウィンド	25	B	明镜の锡丈	合成
トリスクラウド	25	B	クリスタルロッド	合成
エアリアルピーク	50	C	ロコリコの杖	シャヌアの里商店内购买
			アークロッド	合成
トルネード	50	C	フェザーロッド	合成
アトミスカッター	50	C	白银の锡丈	イスカの隐れ里商店内购买
エアリアルオーブ	12	A	アエーダスの秘杖	风の灵场宝箱里获得
			ヴォロスの杖	魂の井户宝箱里获得
			アンテクリュスト	合成

※不同的技能根据其成长度的不同，升级所需的经验也有所变化，以下列表表示各种成长度下的技能每个等级升级所需经验值。

	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7	Lv.8	Lv.9	Lv.10
A	40	120	220	340	490	670	880	1160	1540	2000
B	30	90	165	255	367	502	660	870	1155	1500
C	20	60	110	170	245	335	440	580	770	1000
D	10	30	55	85	123	168	220	290	385	500

石碑

整片大陆存在很多石碑，接触石碑后可以回复体力以及解除异常状态，当获得炎之印后还可以通过地图在已开启的石碑之间进行传送，因此要尽量将所有的石碑都开启。



回复体力

站立不动时自动回复体力算是系列的传统了，由于流程中可携带的回复药数量有限（最高难度下普通回复药最大携带数为3，全体回复药和复活药的最大携带数为1），因此许多时候都需要通过站着不动来回复HP。刚开始时只有在野外才能自动回复体力，当完成任务No.18后可以获得队伍装备道具"龙珠"，装备之后就可以在迷宫内自动回复体力了。

GAME OVER

队伍里所有角色都死亡后便会GAME OVER，此时出现的三个选项分别代表：1.从最近的石碑处重新开始游戏（BOSS战时为重新进行战斗），2.读取记录，3.返回游戏标题画面。这样一来就算忘记保存记录也不至于在GAME OVER后捶胸顿足，十分厚道的系统。

购买武器小建议

各大商店可以购买道具和装备，同时合成也是在商店进行。一般来说合成的物品都比同期出售的商品要好，并且价格十分便宜，因此在选择更换装备时应该优先选择合成，材料不够时再选择购买，消耗品则推荐直接购买。



强力的同伴

战斗时，玩家只能操作一人进行主战，其他两名同伴会根据玩家的行动来进行战斗。玩家进攻时他们也会进攻，玩家使用技能时他们同样也会使用技能，并且不受控制的同伴回避性能非常优秀，许多看似必中的招式对他们来说都能成功回避，而且就算回避不成功受到的伤害也只是玩家操作角色的一半，因此战斗时几乎不必担心同伴的安危。游戏难度越高，同伴的AI越低，不过不受控制的同伴一般情况下是不会死亡的，当HP减到1的时候就不会再继续损血了，当然也有例外，比如中毒或者被某些BOSS吞到肚子里时还是会死亡。

合理利用眩晕槽

攻击敌人时，敌人的血条上面有一个眩晕槽，会随着我们的攻击而增长，眩晕槽蓄满后敌人会变成黄色的眩晕状态并持续几秒的时间，这时我们就可以招式全开进行轰杀。处于眩晕状态的敌人不但受到的伤害会增加，而且攻击时获得的SP值也会增加。有的BOSS会使用必杀技，在释放必杀技前通常会有几秒钟的蓄力时间，此时系统会有“Rush”的提示，只要在规定时间里给予BOSS足够的伤害也可以将其打至眩晕，就能阻止敌人必杀技的释放。

刷素材

游戏中素材种类十分丰富，这些素材都和道具与武器、装备的合成有关，野外或迷宫里有许多可采集的素材堆，这些素材堆和敌人一样每隔一段时间就会重置（半分钟左右），如果找到了想要的素材堆就可以在那里不断地刷，要是一个地方有多个素材堆那就再好不过了，玩家可以绕着圈地收集素材，还可以顺便打怪练级。素材的刷新只和时间有关，和切换地图毫无关系。

分支任务

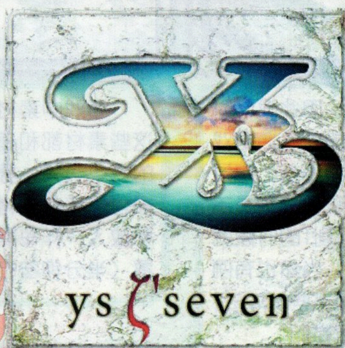
游戏里一共有20个分支任务，可以算本作里仅有的“隐藏要素”了。任务的难度大多比较简单，许多诸如收集素材的任务在完成流程的同时就可以顺便完成，下面列出所有分支任务的接受地点以及完成方法，最后三个挑战野外巨兽的任务在流程中会提到攻略方法，最高难度下的野外BOSS仅仅是攻击力大幅提升，招式上并无多大变化。



全分支任务一览

任务编号	任务名	接受地点	对话人物	接受/完成截止时间	完成方法	奖励
NO.1	ティアの届け物	アルタゴ市の旧市街ティアの家	ティア（对话选择“ティアの代わりに药を届ける”）	“公王の绍介状”入手后	将“ティアの药”送到シャヌアの里的长老手里	龙气の雫
NO.2	アルタゴのおいしい水	アルタゴ市の宿酒场	气さくなマスター	”公王の绍介状”入手后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的水各10个交给NPC	ホークアイⅡ
NO.3	キレイな花の种	アルタゴ市の中央广场	花好きの娘	“公王の绍介状”入手后～前往遗迹岛之前	收集8种类型的花和果实的种子各10个交给NPC	运气のオーブ
NO.4	お娘样の宝石收集	アルタゴ市の南街区の民家（道具屋的旁边）	高慢なお娘样	“公王の绍介状”入手后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的宝石交给NPC	シールドリングⅡ
NO.5	讲义・アルタゴ各地の氏族	アルタゴ市の宿酒场	热心な学者	出斗技场之后	找到森碳石、砂热石、轻灰石后听学者讲关于这三个地方的讲义	达人の心得
NO.6	讲义・巨兽の生态	アルタゴ市の宿酒场	热心な学者	出斗技场之后	找到巨兽の骨、巨兽の背骨、巨兽の体液后听学者讲关于巨兽的讲义	苍の勾玉
NO.7	洞窟道の兽退治	アルタゴ市の宿酒场（宿屋内）	牙えない商人	“将军の书状”入手后～打倒岩兽鬼	打败洞穴内的岩兽鬼	パワーリストⅡ
NO.8	钓り竿折れても心は折れぬ	シャヌアの里的河边	稳やかな钓り人	到达シャヌアの里后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的木头各10个交给NPC	阳炎のブローチⅡ
NO.9	森の道祖神参り	シャヌアの里的民房内	信心深い老婆	エルク加入队伍后～前往遗迹岛之前	前往シャヌアの森供奉道祖神，需要来回供奉3次，第二次和第三次的道具需要自己准备	银蛇の指轮
NO.10	谜の药の材料集め	セグラムの里道具店	店主の娘	到达セグラムの里后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的花和叶各10个交给NPC	紫电の指轮Ⅱ
NO.11	风车职人のお手伝い	カイロスの里民房内	顽固な老职人	到达カイロスの里后～前往遗迹岛之前	依次收集兽の羽毛、兽の厚皮、兽の薄皮、兽の羽根各10个交给NPC	决死の心得
NO.12	娘の赠り物は今いずこ	カイロスの里民房内	优しい父亲	风の圣域完成后～前往遗迹岛之前	在カイロス峡谷西北部找到5个耳饰	活力ベルトⅡ
NO.13	森の道祖神参り・其の二	シャヌアの里的民房内	信心深い老婆	イスカの隐れ里出发后	前往シャヌアの森供奉道祖神，材料需自备	队伍全员的最大HP提高100
NO.14	迷子のピッカード探し	セグラムの里栅栏附近	ピッカード饲いの少年	イスカの隐れ里出发后	找回失踪的7只ピッカード	红の勾玉
NO.15	讲义・アルタゴの五大龙	イスカの隐れ里民房内	真面目な青年研究者	イスカの隐れ里出发后	在龙之灵场找到5大灵石后听学者讲关于龙的讲义	黒のタリスマン
NO.16	灵药の试验调合	イスカの隐れ里工房内	博识な工房长	イスカの隐れ里出发后	合成全部5种灵药	灵气の咒符
NO.17	セグラムの圣なる炎	アルタゴ市的大通り	セグラムの战士长	前往海之灵场前	到セグラムの里的金字塔内取得圣火	紫电の指轮Ⅲ
NO.18	巨兽・一角兽退治	アルタゴ平原北部	—	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽一角兽	龙珠（队伍装备道具，装备后可以在洞穴内自动回复体力）
NO.19	巨兽・砂食い退治	炎の神殿前	—	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽砂食い	ドギ的必杀技强化
NO.20	巨兽・大ムカデ退治	セグラム沙漠西南部	—	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽大地虫	ガッシュ的必杀技强化

※NO.14：7只小猪的位置分别在始まりの祠BOSS战的地方、地の祭坛前左边水路走到底、シャヌアの森BOSS战的地方、荒野、炎の神殿BOSS战的地方、月影の道南侧、洞窟间道BOSS战的地方。





流程攻略

阿尔塔戈公国

剧情 站在船上，一个繁华的城市印入眼帘，这就是阿尔塔戈公国，他们的龙骑士团可是令罗姆（ロムン）帝国吃尽了苦头。甲板上站着的是亚特鲁（アドル）的好搭档多基（ドギ），漫长的海上航行即将结束，全新的冒险之旅即将开始。

虽然龙骑士是这个繁华城市的象征，不过龙骑士团里依然存在着仗势欺人的角色，碰巧这就遇到了一个强迫卖花女约会的千龙长劳多（ラウド）。亚特鲁的强出头显然坏了劳多调戏卖花女的兴致，还没怎么说话，劳多就以罗姆帝国间谍嫌疑犯的身分将亚特鲁和多基给逮捕了。好在这里的国王凯玛尔从他的老友——独眼拉多克（ラドック）那里曾经对红发亚特鲁有所耳闻，在另一位千龙长赛亚斯（サイアス）的帮助下离开了监狱。

由于双方都有认识的朋友，和国王的聊天十分愉快，由于知道了亚特鲁的身分，国王还特地批准了亚特鲁一行出城的权利，不过需要亚特鲁到城外西北洞里的遗迹去查看一下损坏情况。虽然地震将洞口破坏了一点，不过洞内的情况十分完好，但在调查途中，深处的墓碑和亚特鲁产生了共鸣，随后一只巨大的怪兽挡住了亚特鲁的去路。

获得龙之力的亚特鲁虽然成功将巨兽干掉，但最后也因为体力不支而倒下，在卖花女缇娅（ティア）的帮助下总算是恢复了精神。来到王宫向国王凯玛尔汇报了遗迹的事情后，国王断定亚特鲁是可以继承龙之力的人，同时要求亚特鲁前往被地之龙所守护的夏奴亚村（シャヌアの里），希望能在那里找到有关龙之力的疑问。



流程

与船长告别后往左走，经过一个场景后会碰到一个卖花的小女孩，花费5G买花后继续前进，在中央广场下方与卖花女子对话后离开这个场景，再度返回该场景时发生ラウド千龙长骚扰卖花女的剧情，选择第一项帮助卖花女脱困后主角二人被龙骑士带到了王宫牢房。正当ラウド千龙长得意的时候，另一位名为サイアス的千龙长及时赶到并道出了主角的身分——红发冒险家亚特鲁。获释后跟随サイアス一起拜见了カイマール公王，之后公王授予了亚特鲁出城冒险的权利，当然作为代价则是要亚特鲁帮忙调查遗址的情况。

离开王宫后，サイアス将新武器交给了主角一行，并且教会了主角基本的战斗方式（选择第一项开始战斗教学）。完成教学后从南街区离开城市来到アルタゴ平原，遗迹的位置在平原的西北（北部会遭遇野外BOSS一角兽バルキリオス，以目前的状态是不能去挑战的），路上可以杀怪练练级，开启石碑，收集素材等，进入遗迹一直往前走触摸碑文引发剧情，之后就是游戏的第一场BOSS战了。

BOSS战 双头龟 ヴェルクレア

虽然是第一场战斗，但难度并不低。双头龟的攻击方式有以下几种：右边的头上扬并发出紫光后，乌龟的头部会突然伸长进行攻击，看准时机躲避即可；左边的头上扬后会吐出水泡进行攻击，只要站在最下方就不会受到攻击；出现特写画面后乌龟会使用土属性大范围攻击，地上会出现攻击前的征兆，快速离开地上有征兆的地方即可；当乌龟缩进壳时会进行外围360度旋转攻击，旋转的速度不是很快，利用回避可以轻松躲过；当我们离乌龟比较近的时候，它会突然把头大幅度往左或右偏，然后发出范

围攻击，这时只要迅速回到最下方就可以躲过攻击；有时候还会使用产生吸力的原地旋转攻击，这时要不断往反方向使用躲避键快速逃离。当BOSS的HP削减到一定程度时会释放必杀技，这时候会有Rush的提示并且开始读秒，读秒期间BOSS不会做出任何行动，读秒结束后发动范围水属性攻击魔法，同样只要站在BOSS的正下方就可以轻松躲过。只要把握好它的这几个攻击方式对付起来就比较容易了，BOSS攻击之后有较长的空隙供玩家攻击，注意攻击时不要贪多，最好打几下就退回到后方等待乌龟发动远程攻击，毕竟这几种远程攻击躲起来比近身攻击容易多了。当BOSS血不多时会进入无敌防御状态，此时攻击就无法对它造成伤害了，一段时间后主角学会必杀技，按下L键释放必杀技后结束战斗。

NIGHTMARE难度下的BOSS

将头部伸长的追踪攻击躲避难度大增，需要在头部伸长的一瞬间进行躲避才能成功，相对来说防御起来更加轻松。吐水泡攻击的射程增加，站在最下方进行躲避这一招自然是行不通了，需要看准时机进行防御。土属性范围攻击和头部弧线攻击躲避方法和其他难度没区别，原地旋转和360度旋转攻击会附加很强的吸力，并且还会不断放出带攻击判定的光球，因此躲避时需要不断向反方向进行翻滚。必杀技攻击自然也不能用之前的方法进行躲避，看准时机使用防御是比较安全的方法。



流程

剧情后来到王宫向国王汇报情况，然后返回ティア处可以接到分支任务，出城后往左走，从アルタゴ平原东部往下走就可以进入シャヌアの森，前进不久就会遇到一个シャヌア村的少年，不过这个捣蛋鬼将国王的介绍信给抢走了。继续往前追赶少年，触碰石碑回复好之后进入刚才少年消失的场景后遭遇巨兽大牙猪。

BOSS战　大牙猪 エスガリオン

由于这个BOSS没有什么大范围的技能，因此大猪比之前的乌龟打起来要容易得多。原地震击、突刺攻击、“喷雾攻击以及抛土块攻击都可以利用躲避轻松脱离攻击范围，带紫光的三连突需要连续向不同方向进行躲避，大猪蓄力后的乱撞攻击没什么规律，站在原地不动看准时机进行防御是个不错的选择，不但不伤血还可以大量回复SP，只要随时和大猪随时保持一段距离就可以比较轻松地干掉它。



NIGHTMARE难度下的BOSS

各种攻击的准备时间变短，连续突刺攻击由三连突变为五连突，“喷雾攻击和抛土块攻击的攻击范围大增，一旦被喷雾攻击命中后要快速摇动滑杆解除眩晕状态，最高难度下仅仅保持中距离来对付这个BOSS是不够的，需要在BOSS准备发动攻击前立即远离它。由于前期等级不高并且回复药品较少，因此要尽量保持最远距离以免受到伤害，等BOSS使用远距离突刺或眩晕后再火力全开进行猛攻，虽然效率比较低但是安全会有所保障。

夏奴亚的大树

剧情

正所谓不闹不相识，虽然路上被夏奴亚村村长的孙子给作弄了一番，不过也因此结识到了一位有朝气的年轻人。将来意告诉村长后，她也认为亚特鲁与传说中的龙之力有着神秘的关系，再加上有国王的介绍信做担保，于是村长拿出了开启遗迹的钥匙。虽然有了钥匙可以轻松进入遗迹，不过老婆婆还是嘱咐两人要小心行事，因为据说遗迹附近有巨兽在活动。

出门之后，村长的孙子艾尔克（エルク）马上就凑了过来，以带路为名要求加入队伍前往遗迹，在他的带领下众人很快就到达了遗迹入口，不过这里确实有巨兽在把守。三人竭力干掉巨兽后，从艾尔克嘴里得知了他父母与这巨兽的渊源，如今巨兽由艾尔克亲手除掉也算是为双亲报了仇。在祭坛前，亚特鲁再次听到了神秘的声音，与此同时也获得了地之龙的力量，回到村子将事情的经过告诉村长后，她将五龙的传说告诉了亚特鲁，并且希望亚特鲁去寻找剩下三条龙的遗迹，其中之一位于阿尔塔戈公国西南的沙漠地带，不过她并不知道遗迹的具体位置，也许之前驻扎在那里的龙骑士团将军多莱震（ドライゼン）知道相关的消息。

返回王宫向将军说及此事，深明大义的将军立即告诉了亚特鲁遗迹的所在位置并且给出了证明亚特鲁身分的手书，至于能不能进入遗迹就要靠亚特鲁自己去和村长交涉了。离开城市前，之前在王宫门口遇到的女孩自报家门后缠着亚特鲁要求同行，这个名叫艾夏（アイシャ）的女孩看样子对沙漠中的赛古拉姆（セグラム）村比较熟悉，于是一行三人在穿过明暗的洞窟后来到了沙漠村庄。



流程

从名叫エルク的少年手中拿回介绍信后继续前进来到シャヌア村，在最上面的房间里见到了ファティマ长老，将来意告诉长老并拿出介绍信后，老婆婆很爽快地让亚特鲁前往遗迹进行调查并给出了关键道具“大树の键”，并且还嘱咐亚特鲁一行说遗迹里有巨兽，让大家要留意。离开长老的房间后エルク马上就凑了上来要求同行，エルク成为同伴后就可以从村子右边进入通往遗迹的路了。



在右上方栅栏前使用“大树の键”后进入大树内部，这里的敌人能力比外面高出不少，特别是体型较大的敌人，尽量将其打眩晕之后再进行猛攻。在最深处拿到关键道具“原始の树液”，对着悬崖有黄色液体的地方使用就可以让树枝成长形成新的道路。沿着新的道路继续前进，在有红色树怪的地图上方打开红色的宝箱获得队伍装备道具“金刚石の靴”，装备上之后就可以在有刺的地方行走了。离开洞穴后从水路进入下方的洞穴，尖刺的对面就是BOSS的房间了，准备好之后就可以前去挑战了。

BOSS战　大羽虫 ゼーランフィス

这是个打起来比较麻烦的BOSS，一开始只能攻击它的六只脚，除此之外其他地方一律弹刀。打掉脚之后它才会露出弱点给玩家攻击，这时要技能全开攻击BOSS，一段时间后六只脚恢复之前的状态。BOSS一开始的几种攻击方式威胁都不大，蓄力之后的突进速度比较快，可以先离开到比较远的距离再进行躲避，吐丝攻击一定要及时躲开，不然被命中后可是会附加移动速度减慢的过重状态。当HP减半之后BOSS会招出两只小怪，这两只小怪的HP比较多，要利用打属性攻击快速将它们解决掉，此时BOSS会多出一种攻击方式，它会吐出舌头慢慢向我们靠近，要是被粘

住就会被不断吸取HP，虽然持续的时间比较长不过威力不算大，可以借此机会攻击BOSS的脚。当BOSS的血不多的时候会使用3回突进，躲避不及就要及时进行防御，整场战斗持续的时间会比较长，需要耐心应付。

NIGHTMARE难度下的BOSS

总体变化不算大，吐丝攻击的范围大增，招出的小怪如不及时解决掉会吐出带毒属性的气泡攻击，中毒后损血很快。吸血的使用频率和攻击力大幅增加，因此不能再在同伴被舌头缠住的情况下去攻击BOSS的脚部了，要以最快速度攻击舌头将同伴解救出来。



流程

打倒巨兽后往里走来到地の祭坛，调查祭坛的巨石后获得“地の印”。返回村子和长老对话后得到其他祭坛的情报，之后エルク离开队伍。返回アルタゴ市途中会遇到被怪物围攻的ティア，选择护送她回城吧（注意回城路上不能跑太快，不然ティア会呆在原地不动导致无法穿越场景）。之后来到アルタゴ王宫的前庭，从右边的房间进入后来到2楼与ドライゼン将军见面，对话后获得“将军の书状”。出城时アイシャ缠着要求加入队伍，等她加入后返回旧市街ティア的家可以获得道具“夜光石”，当然前提是之前要护送过ティア回城，如果没有护送那就只有在通往沙漠的洞穴前花5000G向商人购买了。

从アルタゴ平原东部往左下方向前进就可以来到アルタゴ平原中央部，这里会首次出现飞行类敌人，需要利用アイシャ的攻击才能造成理想的伤害。往左上方向前进来到アルタゴ平原西部，再往下走就可以进入通往沙漠之城的洞穴了。洞穴里需要装备队伍道具“夜光石”才能看清周围的环境，洞穴里没有岔路，一路走到尽头面对的就是BOSS战了。

BOSS战 岩兽鬼 ギルダロス

战斗难度再次提升，岩兽鬼不但攻击高，而且发动攻击时的准备时间短，冲击波三连发一定要躲开，中一发就等于中三发；火焰冲击波虽然只有一发，但是威力很大；回旋攻击的速度比较快，离BOSS比较近时很难躲避；高空三连坐没什么威胁，但是高空震荡坐是个十分厉害的招式，震荡波波及的范围很广，一旦被波及到就要快速摇动滑杆解除眩晕状态。对付这个BOSS要尽量多使用眩晕值高的技能来攻击，将它打晕之后可以轻松打掉接近2000的HP，另外就是BOSS使用回旋攻击后有较大的破绽，躲开回旋攻击后可以迅速靠近猛攻2秒钟，只要不贪刀危险系数就不高。

NIGHTMARE难度下的BOSS

除了攻击力和部分招式的攻击范围变大以外，火焰冲击波的追踪属性大幅提升，最大的变化就是冲击波三连发由之前的一条冲击波变成了三条，不管是躲避还是防御都非常困难，因此在对付这个BOSS时要尽量远离它，可以让アイシャ在中距离射箭进行牵制，等待敌人使用回旋攻击并成功躲避后立即换成两名近战职业猛攻数秒，近战职业最好使用附加眩晕值高的技能来攻击，等BOSS起身后立即撤离再换成弓手牵制，如此循环即可比较安全地干掉它。

炎之神殿

剧情

来到赛古拉姆村后首先见到的是村长的妹妹，也是多莱震将军的女儿库尔谢（クルシェ），在得知了亚特鲁一行人的来意后热情地招待了起来，不过突如其来的发病让这个女孩倒在了地上。据艾夏所说这是一种名叫伊斯卡热（イスカ热）的绝症，虽然有特效药可以暂时缓解患者的症状，但是时间长了最终会全身石化而亡。没过多久，库尔谢的哥哥，同时身兼赛古拉姆村村长的穆斯塔法（ムスタファ）终于回来了，他看在众人及时救助了自己的妹妹的份上同意亚特鲁一行前往炎之神殿，不过前提是他也要一同前往，并且路上要听从他的吩咐。

和其他地方一样，沙漠和神殿里都遍布着可怕的巨兽，在消灭掉祭坛前的守护兽后亚特鲁再次和龙产生共鸣并获得了新的能力，这也让固执的穆斯塔法不得不承认亚特鲁与龙之间的联系。缓和了态度的穆斯塔法将另一个遗迹的所在位置告诉了亚特鲁，那就是位于平原西部的卡伊洛斯（カイロス）村。

就在众人返回阿尔塔戈市的同时，一个手持枪斧的神秘人在王宫内被护卫发现，一时搞得整个阿尔塔戈市戒备森严。另一方面，缇娅的妹妹玛雅（マヤ）也由于患上了伊斯卡热卧床不起，而制作特效药所需的绯晶石也恰巧用完了，于是亚特鲁自然担任起寻找绯晶石的任务了。在地下水道找到绯晶石后，众人悬着的心算是放下来了，同时也收到了通往卡伊洛斯村的道路已经开通的消息，接下来就该前往风龙的守护地了。



流程

穿过洞穴后进入セグラム沙漠，下一个场景往右走便可到达沙漠村庄セグラム（往左走会遭遇野外BOSS大地虫ミリウルドゥ，以我们现在的实力是没法挑战的），来到长老的房间发生剧情后ムスタファ加入队伍。离开村子往东走就可以来到炎之神殿，路上出现的巨兽同样以现在的实力是无法挑战的。使用“神殿の键”打开神殿大门后来到神殿内部，有岩浆的地方暂时不要过去，掉到岩浆里会持续削减HP的。一路前进到开关处，拉动开关来到神殿下方遭遇这里的第一个BOSS。

BOSS战 火食鸟 ストルブラム

喷火攻击带小幅度追尾功能，连续躲避即可，鸣叫之后的大火球三连发躲避起来也比较容易；冲刺攻击前火食鸟身体会发出白光，看到信号后做好躲避准备即可；火食鸟尾巴朝天并发出白光后会使用8个方向的火焰攻击，只要离它距离远一点躲避起来就相当轻松；惟一需要注意的就是BOSS的三连击捶地攻击，附加火焰的捶地攻击范围很大，看到火鸟用这招后要快速连续躲避，只要被命中第一下就躲不开后面的两下了；火食鸟震地产生的震荡波会波及整个战斗范围，看准时机躲避即可，中招后依然要立即摇动滑杆来摆脱眩晕状态。本战推荐使用アイシャ主攻，中距离攻击BOSS可以比较轻松地躲避掉所有的攻击。

NIGHTMARE难度下的BOSS

三连发大火球和喷火攻击的追踪度提高，特别是喷火攻击，不但追踪度提高，速度也变快，很不好躲，推荐使用防御来应对。三连击捶地攻击依旧强力，不但速度变快，捶地时还会弹出小火球。其他招式没什么变化，依旧推荐アイシャ主攻。



流程

接着往里走，在里面拿到全体装备道具“冰雾の结晶”，装备之后就可以在岩浆里自由行走了。先返回之前的地图回收宝箱里的物品，之后通过岩浆来到遗迹最深处，在这里将要面对神殿里的第二个BOSS。

BOSS战 守护者 レヴァードガレム

攻击方式非常多变，腹部发出的紫色光球会分裂成箭矢状向三个不同方向发射；肩部发射炮弹后地面上会有标示，爆炸后形成的火柱会持续燃烧一段时间；两只手的攻击速度比较慢，看到动作后立即后退即可，单手拍地后会出现火柱，HP一半以下时还会追加出现小怪；拍手后会追加中央地区大范围火柱攻击，此时近战职业很难靠近BOSS进行攻击；当BOSS的HP减半后会追加重力攻击、火箭攻击、追踪火柱以及冲击波，需要注意的是火箭攻击时火箭会从中央向四周发射，并且中央还会产生吸力，躲避时需要不断往反方向边跑边躲。读秒后BOSS会发动5连击，其中最后一招是释放冲击波，前4次攻击只要站在后面的角落就可以轻松躲过，直线范围的冲击波自然是看起来华丽其实根本打不中人，此战依然推荐远程攻击的アイシャ主攻。

NIGHTMARE难度下的BOSS

紫色光球分裂后由之前的三个变为四个，不过躲避起来依旧轻松，单手拍地后除了会出现持续燃烧的火柱，并且火柱里还会喷射出小火球，火球移动速度比较快，可以考虑用使用防御来免除伤害。喷火攻击持续时间变长，光靠移动很难坚持到喷火时间结束，因此也需要看准时机使用一次防御。其他招式没什么大变化，读秒后的五连击依旧华而不实，站在角落就可以轻松躲避。

流程

触碰祭坛后得到“炎の印”，之后便可以通过地图上开启过的石碑进行传送了。返回沙漠村庄セグラム后来到村长的房间，剧情后ムスタファ离开队伍。返回アルタゴ市，在广场与ティア对话（在这里与ティア发生剧情后就暂时不能离开城市了），剧情后来到中央广场右边的ザンジバル商会里与豪商ザンジバル对话，不过对方开出了天价出售绯晶石。返回ティア的家得知地下水道里有绯晶石的消息，众人急忙前往地下水道寻找最后的希望。在地下水道装备上“夜光石”后就可以显示地图了，途中ティア会同行，和之前护送的时候一样不能跑太快了，当ティア的HP减少到一定程度时会使用全体回复道具，因此不必为她的安全担心，地下水道深处自然是BOSS战。

BOSS战 地底蟹 ヴァリサルティ

十分简单的一个巨兽，身体发白光时直接向它身后躲避就可以非常安全地躲过螃蟹的快拳；吐水泡攻击预备时间很长，基本攻击不到人；防御后使用360度水泡攻击的征兆不明显，不过攻击力不算高，实在不小心中招了并无大碍；冰属性吐息攻击要快速躲避，中招之后会附加冻结效果，此时被攻击到伤害会大幅提升，一旦中招要立即换人来吸引螃蟹的攻击，总的来说这是个没有难度的BOSS。

NIGHTMARE难度下的BOSS

在最高难度下，这个原本属于废材的BOSS变得非常厉害。移动速度和出招速度都大幅提升，吐水泡的攻击距离也增加到几乎半个屏幕，而且使用冰属性吐息的频率明显提升。变化最大的是螃蟹的快拳，不但改成了三连击而且攻击范围还比较大，并且出招前几乎没有预兆，躲避起来很困难，因此此战建议用弓手中距离牵制，螃蟹出拳后也好及时躲避。

风之圣地

剧情

途经峡谷时，遇到了手持枪斧的加修（ガッシュ），刚见面就要求切磋的加修看上去和半年前并无多大变化，打完之后从他的言语中感到他对这几个沉睡着龙之力的祭坛很感兴趣。到达卡伊洛斯后很快就见到了这里的村长，盲眼巫女玛依谢拉（マイシェラ）对众人的到来并不惊奇，通过风的语言她早就知道众人的身分和来意，并且据她推断，巨兽的出现、灾难的发生都和龙之力的觉醒有着密切的关系，因此她决定和众人一起前往风之圣地。

在玛依谢拉的帮助下，大家借助风的力量最终到达了风之祭坛前，在与沉睡的龙沟通后亚特鲁自然获得了第四条龙的力量，在与祭坛沟通时，风龙要求龙之力的继承者亚特鲁去寻找最后一条龙的印记。但是身为海龙供奉着的艾多纳（エドナ）一族已经失去踪影，不过阿尔塔戈国王应该知道这个失踪氏族的踪影，于是众人便告别了巫女急忙赶回王宫。



流程

返回ティア的小屋查看病情后就可以前往风之圣地了。从アルタゴ平原西部往上走就可以进入カイロス峡谷，前进不久就遇到了之前手持枪斧闯入王宫的神秘男子，原来是前作曾经打过交道的佣兵ガッシュ，不过话还没说两句他就拉开了阵势要和亚特鲁单练，我们自然是要奉陪到底了。

BOSS战 黒の佣兵 ガッシュ

对手的招式不算丰富，4连斩和跳斩范围不大可以轻松躲过，向前发出的三片刀刃速度比较快，没有把握可以长期保持在他的侧身位进行攻击，最后的回旋斩范围比较大，躲避不及就直接防御吧。这是场一对一的战斗，不管输赢对流程都没有影响，多使用附加眩晕值高的技能可以加快干掉ガッシュ的速度，顺带一提，这个BOSS在最高难度下几乎没有变化。

流程

继续前进来到カイロス村，在村子右边的最高处见到身为村长的盲眼巫女マイシェラ，剧情后マイシェラ加入队伍。往上出村子来到风之圣地，一路前进在深处的红色箱子里找到队伍道具“绿风のマント”，装备上之后就可以利用风到达之前不能去的地方了。从有石碑的地方进入下个场景后往右走，在有两个巨像兵的地方开启红色宝箱拿到关键道具“鸣石の风管”，继续前进来到有两台风扇的地方，调整两台风扇的位置，之后沿路返回到二层管风琴的位置，使用“鸣石の风管”后底层机关开启，乘风就可以来到最高层挑战巨兽了。

BOSS战 狂乱鸟 カヴァケロス

很有难度的一个BOSS，战斗前记得先把队伍道具“绿风のマント”给脱下来，这样风压对我们的影响会减小。回转攻击范围不算大，攻击前有明显征兆，可以轻松躲避，当鸟尾巴朝着我们摆动后会使出附带石化效果的攻击，远离BOSS即可；挺直身子跑动后还会追加两下甩头攻击，甩头攻击的范围比较大，趁它跑动的时候有多远躲多远；各种气泡攻击躲避起来不算困难，将人吸到身边发出的风刃不好躲，看准时机进行防御比较妥当；啄地后会出现追踪旋风，震地攻击同样会出现震荡波，在HP减少1/3后还会使用石化吼叫，被石化后要不断换人摇动滑杆解除状态，不然会死得很惨。狂乱鸟飞空后最有威胁的招式就是闪电攻击，不及时回避掉会被连续攻击多次，空中冲刺后掉下的羽毛会爆炸，当HP被削减到一半以下时冲刺后还会附带出现3个鸟蛋，不及时破坏掉就会孵出小鸟，将人扇晕后发出的多个风弹攻击密度不算高，可以轻松躲避。当BOSS被攻击到一定程度后全身会变黄，这时候它的许多招式会连续施放两次，风刃攻击变成更难躲避的交叉状，啄地攻击后出现的追踪旋风速度变快。对付这个BOSS主要靠磨，好在所有攻击方式对它的伤害都比较可观，新加入的マイシェラ的必杀技伤害非常高，看准时机使用可以让战斗更快结束。

NIGHTMARE难度下的BOSS

回转攻击的范围大幅增加，发动风刃攻击时依旧会产生强大的吸力，顺着吸力的方向冲向BOSS的身后是最安全的做法，没把握的话可以算准时机防御一下。啄地后出现的追踪旋风速度明显加快，并且附带非常强的吸力，如果近距离被旋风缠上很难

脱身，此时就只能靠防御来尽量免受伤害了。HP被削减到一定程度后会变身，最高难度下的狂乱島变身后就不会再变回去了，许多招式依旧会变成连续攻击。使用必杀前的读秒时间虽然比较长，但是想成功打断不是易事，建议战前将两个远程系的角色都派上场，在有特效加持的情况下可以短时间内造成更多的伤害，如果不能成功打断，需要立即远离BOSS，在被吸到BOSS身边时及时防御可以躲过一次攻击，不过第二次攻击肯定是躲不过了，回复药就留着这时候用吧。

流程

打败守护兽来到祭坛前，触摸灵墓后得到“风の印”，自动返回カイロス村，剧情对话后マイシェラ离开队伍。返回アルタゴ市，进入王宫后发生剧情，之后在王宫2楼西与龙骑士对话后获得剧情道具“公王の指轮”，来到港口与这里的龙骑士对话就可以选择前往遗迹岛了。需要注意的是，前往遗迹岛后任务NO.2～NO.12就不能做了，因此还是建议把任务全部完成后再前往遗迹岛。

遗迹岛

剧情 赶回王宫发现国王因为病重已经卧床休息了，国王将这个国家的人其实是消失的氏族——海之民的后裔的秘密告诉了的亚特鲁，他们原本的所在地位于离城市不远处的遗迹岛，供奉海龙的遗迹就在那个小岛上。众人刚来到岛上就再度遇到了加修，不过这次他没有在提出战斗的要求，而是希望与亚特鲁同行见证龙之力的传承。

在遗迹深处，亚特鲁终于拿齐了所有的龙之证，而海龙留下的话十分不吉祥，总之先返回城市再另做打算吧。可是当众人返回遗迹岛的时候，整个龙骑士团精英成员全部赶到了这里并以多项罪名逮捕了除公主以外的所有人，原来亚特鲁刚离开城市不久国王就被刺杀了，并且有侍女指证是一名红头发的人对国王下的毒手，再加上国王的戒指正好也在亚特鲁的手中，诸多不利证据一致指向亚特鲁，于是只好将亚特鲁一行人逮捕，并准备用斗兽这种残酷的方式处死亚特鲁。

在亚特鲁坚韧的毅力以及超群的武艺下，巨兽倒在了红发青年的脚下，正当宰相准备对亚特鲁下毒手的时候，突如其来的地震以及同伴的到来让亚特鲁重获生机，最后在缇娅的帮助下顺利逃离了阿尔塔戈市。就在亚特鲁为去哪里发愁的时候，加修带着两人来到了湖面高台的传送阵，一阵扭曲之后来到了月之民——伊斯卡（イスカ）族的领域，该族的代理族长同时也身为加修的符咒老师夏利亚兹（シャリアーズ）向亚特鲁讲述了整件事情的缘由。

阿尔塔戈大陆原本有五大氏族，分别供奉着地、炎、风、海、月五大龙，而五条龙也保护着整片大陆的安宁。可是200年前，海龙的供奉者海之民艾多那（エドナ）一族抛弃了自己的信仰，将原本属于月之民的聚集地阿尔塔戈城占为己有，被赶走的月之民只好利用自己的力量制造了这个不受外界干扰的空间定居下来。可是随着时间的流逝，五大龙中的其中两条失去了人们的供奉，世界开始变得混乱，巨兽开始发狂，伊斯卡热开始流行，人心开始扭曲，再这样下去整个世界即将毁灭。不过有寓言说在世界陷入危机时，将有一位龙之战士挺身而出，为这片大陆再次带来和平，自然吸取了五龙之力的亚特鲁将但此重任。由于五龙已经失去了神力，毁灭之风已经开始刮起，巨兽们也将逐渐复苏，如今需要赶快前往巨龙沉睡的灵地，唤醒所有的龙，让大地重返安宁。

流程

来到遗迹岛后早已等待在这里的ガッシュ要求加入队伍一起冒险，他的能力不错，可以考虑把公主暂时换下去。进入エドナの故地后先走上坡，在闪蓝光的石头前使用“公王の指轮”，继续前进消灭两个固定的杂兵后打开红色的宝箱获得道具“海神の护符”，装备上这个道具就可以在水中自由行动了。继续前进在高处拿到道具“水妖の像”，将“水妖の像”放置在固定的位置就可以抑制水流的流动从而进入之前不能去的地方，在有4个出口的地方放置“水妖の像”，然后从左上的梯子下去，接着就要面对这里的守护兽了。

BOSS战 魔王蛸 アバリエル

BOSS的本体是那只小章鱼，每隔一段时间小章鱼都会跑到大章鱼的四只触手和头这五个地方的其中一处藏身，只有攻击小章鱼藏身的地方才能对其造成伤害。大章鱼的四只触手配合头部的攻击方式非常多变，四只触手会施放冻结光线，有时还会配合头部同时发射5条光线，躲不开时就要及时防御；被黑色小球命中后屏幕上会出现墨汁状的黑块，一定程度上影响感知；头和触手都会放出气泡、冻结气体和蓝色冲击波进行攻击，中央出现的可以追踪的黑色重力球也要及时躲避；当BOSS的HP在一半以下时还会追加重力场攻击和捕捉攻击，被捕捉到的角色会不断损失HP，而BOSS则会趁机回复HP，两只触手发出的重力场要不断地往一个方向跑才能保证不被吸过去。由于大章鱼的攻击方式和攻击点比较多，因此在回避时要更加小心，回避不了应该及时使用防御来避免受到伤害，当然实在不行还可以嗑药。最高难度下的此BOSS招式无大变化，只是攻击力大幅提升，再加上最高难度下药品的缺乏，更加需要躲避关键性伤害技能，特别是不要被冻结光线攻击到，不然很可能被下一招秒杀掉。

流程



与灵墓对话获得“海の印”，然后沿路返回遗迹岛，记得先保存记录，离开遗迹岛后会发生一场杂兵巨兽战，对方除了HP多点外，并无其他威胁，之后发生剧情，众人被龙骑士团带走，再度剧情后在斗技场进行亚特鲁一人对付BOSS的战斗。

BOSS战 狂剑兽 イグセストルーガー

狂剑兽的动作比较灵活，亚特鲁武器为固定的，而且只有一瓶回复药，因此战斗还是比较困难的。狂剑兽的滚地攻击持续时间比较长，一定要等它停直身体后才可以靠近攻击；前肢震地攻击前有明显的征兆，可以提前滚到它背后砍上两刀，当然还要注意它的后腿蹬地攻击；喷出的火球密度不大，可以轻松躲过，不过这个BOSS攻击之间的空隙很短，因此每次靠近最多能砍上个一两刀就要再度进行躲避。当BOSS的HP降到1/3时会全身变红，此时攻击速度变为之前的一半，但是攻击力提升一倍，并且增加肩部撞击以及尾部扫出无数紫色的炸弹这两种攻击方式，基本没什么威胁，并且速度变慢给我们提供了更多攻击的机会。



NIGHTMARE难度下的BOSS

狂剑兽前肢震地的攻击范围变大，并且还附带眩晕属性，最可恶的是震地后四周还会出现持续时间比较长的火坑，这样一来就失去了一个很好的攻击时机。滚地后会有短暂的停顿，这基本上是最高难度下攻击这个BOSS的惟一时机，不过好在这个BOSS的HP比较少，专心应付即可，由于回复药只有一瓶，建议留到狂剑兽变身后再使用，如果前期就被打到需要嗑药的话，那就重新来过吧，另外最高难度下该BOSS变身后攻击速度不会减慢。

流程

战斗结束后来到アルタゴ平原，来到西边湖面的高台处发生剧情，之后进入イスカの隐れ里。在这里遇到了失踪的另一个氏族——月之民，经过交谈后大家终于明白了整个事件的缘由，而由龙选中的龙之战士亚特鲁将担负起拯救这片大陆的责任。除海之民外，其他氏族的继承人都站在了亚特鲁的一边，接下来就是前往地、炎、风三大灵场与沉睡在那里的龙一决高下了。

地之灵场

剧情

之前一同战斗过的同伴纷纷赶来，达成共识后开始向巨龙们的灵场走去。首先来到夏奴亚村，要进入龙的灵场不但需要龙之战士的力量，还需要供奉着龙的氏族的亲传血脉以及口诀才能进入，因此大家首先要请求村长婆婆的帮助。村长年事已高实在不适合跑到这么危险的地方，不过她的孙子艾尔克可是个精力充沛的年轻人，一番考虑后村长最终还是选择了让艾尔克继承自己的意志去打开通往灵场的道路。

在夏奴亚大树前，公主的贴身护卫——龙骑士西古伦（シグルーン）拦住了众人，不过她并不是来捉拿亚特鲁的，反而是奉了公主的命令前来支援大家，虽然她本身并不相信亚特鲁是清白的。一路坎坷地来到了地龙的灵场，最深处打败龙的巨大分身后终于得到了地龙的承认，获得了巨大能量的秘石后众人急忙往下一个灵场赶去。



流程

离开イスカの隐れ里后获得道具"月咏の铃"，之后便可以前往シャヌア、セグラム、カイロス三个村子迷宫里祭坛处打开通往灵场的道路挑战巨龙了。由于地震的原因，之前的传送点都不能使用了，因此只有跑路过去，路上会增加一些HP较多的巨兽，经验值都比较高，可以练练级，平原北部的野外BOSS一角龙可以去挑战了，这个BOSS就是攻击力比较高，招式就只有甩头、跺脚、震尾这三招，只要躲好跺脚时发出的震荡波就可以了，使用远程攻击角色主攻可以很轻松干掉它，打败它后可以获得"龙珠"，装备"龙珠"后就可以在迷宫里回复体力了。

在シャヌア大树前，守护公主的龙骑士シグルーン以监视为名加入了队伍，来到祭坛前调查后返回シャヌア村找村长婆婆，之后再次来到祭坛，通过验证后众人进入了地之灵场。调查旁边黄色的土块，使用"原始の树液"后就可以让巨大的花开放形成通路，之后场景里的花会因为有毒瘤缠住不能开放，在使用了"原始の树液"后还要清除所有的毒瘤才能将所有的通路打开。传送到下个场景后继续前进，黑暗的地方要装备"夜光石"，消灭这里所有敌人可以从宝箱里获得锻炼の首轮Ⅱ，石碑前的传送阵就是通向地龙的巢穴了。

BOSS战　地龙　ラダーマンジュ

这个BOSS大致分为三个阶段，第一个阶段需要破坏它脚部的四块晶石，吐火攻击只要靠近龙的身体就能避开；踏脚后地面会出现追踪的荆棘，要及时躲避；肩部的炮击也带一定的追踪属性，落下前也要及时避开，只要中了第一下，后面两下也躲不开了。将脚部的晶石都破坏之后，龙头会倒在斜坡上，走上斜坡进入第二阶段的战斗，第二阶段可以行动的范围不大，地龙这时只会使用喷火、炮击、喷火和定点冲击波，躲避起来都不难，造成一定伤害后返回第一阶段的战斗。当地龙的HP减少到一定程度时就会进入第三阶段，这时会被地龙吹下高台，之后就要绕着圈躲避地龙的攻击，等地龙使用龙咬后找准机会再进行攻击，这时的巨龙会使用冲刺、龙咬以及释放火球和冰球，巨龙的移动速度不慢，因此需要不断向前逃跑才不会被踩到，等到龙咬后就全技能开动快速干掉它吧。

NIGHTMARE难度下的BOSS

前两个阶段没有什么大的变化，只是被踏脚和肩部炮击后出现的荆棘命中后会附加毒属性，虽然中毒后受到的伤害不高，但在最高难度里敌人的攻击动辄上百的情况下还是尽量减低HP的损耗为妙，有万能药就赶紧用上吧，或者之前给主攻角色装备上防毒的饰品。第三阶段的变化虽然不大，但是难度却增加了不止一倍，火球和冰球着地后爆炸的范围有所扩大，躲避时需更加小心，巨龙冲刺速度变快并且冲刺后的扑地攻击波及的范围很广，这对于在狭窄地形里行动的玩家来说是很有威胁的招式，对付这招需要在道路正中不断靠躲避加速前进的同时，在巨龙扑下来的一瞬间进行防御，需要很精准的操作，角色不能在道路的两边，不然必定会被持续时间比较长的震荡波波及到。各种回复药肯定是留到最后一个阶段使用，实在觉得难度太高可以通过练级提升人物能力值后再来挑战。

炎之灵场

剧情

平原西部，一大群龙骑士守卫在这里，一来是为了对付突然出现的巨兽，二来也是为了捉拿亚特鲁。此路不通只好另寻他路，当众人赶到赛古拉姆村后发现穆斯塔法的妹妹库尔谢已经到了发病的晚期，特效药已经缓不了病情了，不过重病的库尔谢却从梦中得到了开启炎之灵场的口诀，而一贯疼爱妹妹的穆斯塔法这次也很理性地没有固执着留下来照顾库尔谢，因为只有完成五条龙的试炼，驱散毁灭之风后才能让一切都恢复正常，这也是惟一能救库尔谢的方法。另一方面，国王死后不久，宰相就开始与奸商勾结开始了自己的建国大计，眼看旧城区就要被重建，穷人们很快就要遭殃，但公主却一点办法也没有。

完成试炼后返回村子，不过库尔谢此时已经坚持不住了，就在这个时候，刚刚获得的炎之秘石与身为焰龙供奉着后裔的库尔谢产生了共鸣，为了救人亚特鲁毫不犹豫地拿出了秘石，在龙之力的帮助下库尔谢恢复了健康，不过炎之秘石也因此融入了她的身体，为了拯救整个大陆，库尔谢拿起了武器加入了队伍。



流程

返回アルタゴ平原，在アルタゴ平原东部的左下角符文处使用"月咏の铃"打开通路，荒野里黑色的巨石可以用打属性的角色打碎，其中一个宝箱里有饰品"银の千里眼"，装备上之后就可以在地图上看到宝箱、采集点以及敌人的位置了。在经过沙漠的时候可以顺道把大地虫ミリウルドゥ给杀了，这个BOSS的攻击力非常高，招式只有冲刺和回旋击，不过被碰到基本都是秒杀，并且这个BOSS只有攻击它的尾巴部分才能对其造成伤害。这里有一个比较安全的办法，就是吸引BOSS到右边的小道位置，大地虫由于身体太大进不了小道，我们就可以利用远程武器躲在小道里慢慢打，BOSS离开后再出去把它引过来，不断释放技能蓄积必杀槽，等必杀蓄满之后就可以对BOSS造成大伤害了，稍微花点时间就可以把这个BOSS给磨死。

进入セグラム村后发生剧情，得到了进入炎之灵场的口诀，进入炎之神殿后可以让村长带路直接来到祭坛前的石碑处。神殿外的野外BOSS砂食いソーディオルム也可以轻松干掉了，让弓手远距离攻击即可轻松搞定。通过祭坛来到了炎之灵场，路上有岩浆和刺的地方需要装备"冰雾の结晶"和"金刚石の靴"来应付，中央螺旋形斜坡处要无视路上的杂兵一路爬上最高处，中途可以装上"金刚石の靴"来防止受伤，不过要小心别在途中被喷出的火给冲进岩浆里，出口处右边有宝箱，记得回收，之后就是与焰龙的战斗了。

BOSS战 焰龙 アングニバール

攻击判定为四只脚，因此此战最好装备上大范围攻击技能。焰龙的前后足攻击可以轻松躲开，甩尾攻击的范围比较大，要提前后退，地面上存在岩浆，战斗时一定要装备上“冰雾の结晶”。焰龙双足捶地后会追加喷火攻击，注意保持距离，喷出的多个火球带追踪属性，不过移动速度比较慢不足为惧。当焰龙HP减少到一定程度后，会使用全屏攻击技能，首先岩浆会慢慢退去，这时候就要躲到岩浆退去后的坑里才能躲过接下来的全屏冲击波，飞空后落下以及咆哮之后焰龙身体周围会出现火墙，持续时间比较长。总的来说，焰龙的攻击招式不算厉害，而且攻击距离比较短，可以利用远程攻击来牵制，由于四足都有攻击判定，因此可以让ムスタファ来释放必杀技，可以瞬间削减BOSS接近两万的HP。

NIGHTMARE难度下的BOSS

前足攻击不但攻击范围增加，并且会附带小火球，不过此招的判定只有一次，如果一开始被前足攻击到就不会再受到追加的小火球的伤害了。喷火的距离变得更长，甩尾攻击后地面会追加持续时间比较长的火坑，冲刺攻击的速度变得非常快，看到这招的准备动作后要立即往BOSS的身后跑，不然肯定会被快速的冲刺攻击到。最高难度下焰龙的HP高达十万，因此要做好打持久战的准备，让ムスタファ到BOSS身下去释放必杀技依旧可以造成很大的伤害。

风之灵场

剧情

就在亚特鲁一行人接受试炼拯救世界的同时，阿尔塔戈公国的奥尔巴斯（オルバス）宰相已经开始了他的行动，首当其冲遭殃的自然是贫民区，宰相的儿子——千龙长劳多的气焰越发嚣张，手无实权的公主除了安慰受欺负的人们，一点其他的办法也没有。另一方面，亚特鲁一行通过秘径来到了卡伊洛斯村，在这里碰到了劳多手下的龙骑士正在对村民施暴，面对这批无理的龙骑士就连同为龙骑士的西古伦也看不下去，自然是教训了他们一番。

好不容易打败风龙后总算拿到了第三块秘石，不过剩下的海龙和月龙的灵场众人却不知道如何开启，只好暂时先返回月之民的居住地与夏利亚兹商量对策，不过亚特鲁的一切行动都被神秘人掌握得一清二楚，并且神秘人酝酿的邪恶计划已经开始了。

流程

打倒焰龙之后返回セグラム村看望クルシェ，利用炎之秘石的力量救活了病重的クルシェ，之后クルシェ将代替ムスタファ与众人一起完成接下来的流程。连接平原与沙漠的洞穴里有一处印记，使用“月咏の铃”进入月影の道，注意回收这里的宝箱，在重点再次使用“月咏の铃”打开通道后来到カイロス村，进村之后与三个龙骑士杂兵进行战斗，然后前往风の圣地的祭坛打开通路来到风之灵场。

风之灵场的道路很长，不过中途没什么难点，只是中途许多西方都要使用到“绿风のマント”，不断开启机关后就可以到达终点了，需要注意的是奈落の间对方向的控制要求比较高，如果已经得到龙珠了就在中途的平台上休息回血后再前进，坐上大鸟后会发生一场杂兵战，之后便是挑战风龙了。

BOSS战 风龙 ム=アンティ

风龙的攻击范围非常广，踏地和回旋产生的风刃以及翅膀发出的冲击波波及的范围都很大，要提前躲避，而且踏地还附带震荡波，被震之后要快速摇动滑杆摆脱不利状态；吐出的绿色追踪球爆炸后附带重力效果，一定要快速逃开；胸口的刺刀攻击征兆明显，有足够的时间来回避。飞龙浮空后是可以攻击尾部的，并且打属性对尾部有特效，尾部会向前或两边使用风刃，只要在尾部后方进行攻击就很安全；使用重力攻击后要不断向远处逃开。当风龙HP削减到一定程度时会使用必杀，读秒完之后会发出可移动的冲击波，之后还会快速飞扑过来讲玩家吞噬，冲击波完了之后的飞扑速度很快，此时如果与BOSS正面相对的话很难避开，因此在BOSS发动冲击波时要尽量往它的身后走；吸气之后会发动无规则滚动攻击，由于无法预判滚动的方向，因此最好看准时机进行防御。由于这个BOSS的攻击范围比较广，因此可以使用弓手来蓄积SP，然后换クルシェ来释放大威力技能以及必杀技快速削减BOSS的体力，适当防御可以加快SP的蓄积速度。

NIGHTMARE难度下的BOSS

风刃数量增多并且波及范围变得更大，近距离躲避起来非常困难，建议等待BOSS浮空之后再进行攻击。浮空后的各个招式变化不大，只要在背部进行攻击就会比较安全，尾部发动重力攻击后要迅速往远处逃离，此招附带各种异常属性，要是中了混乱需要立即使用万能药进行解除。落地后的必杀技依旧可以考近距离绕圈子来躲过，最后的吞噬移动速度很快，同伴80%都会被此招命中，只能自求多福了。由于攻击时机几乎只能是BOSS浮空状态，因此战斗持续的时间会比较长。



海之灵场

剧情

由于队伍里没有海之民和月之民的后裔，因此众人只好返回月之民的驻地与夏利亚兹商量对策，正在大家犯难的时候，和加修在一起的三只妖精匆忙跑回来，说是阿尔塔戈市被黑雾笼罩，海里出现的怪物正在城里四处破坏。来到阿尔塔戈市一看，发现城市被破坏得非常严重，亚特鲁首先想到的自然是缇娅，可是在旧城区只见到了病重的玛雅，并没见缇娅的身影。为了寻找失踪的缇娅，亚特鲁来到了王宫，在大殿门口发现许多龙骑士和宰相都惨遭毒手，然而将他们残忍杀害的不是别人，而是有着阿尔塔戈之鹰称号的赛亚斯千龙长。

众人和赛亚斯的战斗很快就结束了，大家从对方身上感到比获得了龙之力的亚特鲁更强大的力量，那是毁灭之风的力量。就在赛亚斯正准备对众人下毒手时，神秘人突然到来并阻止了赛亚斯的行动，当神秘人解开面罩时众人都不敢相信自己的眼睛，对方居然是缇娅，可是和平时的缇娅完全判若两人。据她所说，她便是具有月之民亲传血统的月族长老，而她的任务便是开启毁灭之门，让毁灭之风席卷整片大陆，对这片大地进行最彻底的净化。

最后她也奉劝拥有龙之力的亚特鲁离开这里，身为外来者的亚特鲁没有义务将自己的生死与供奉着龙的氏族绑在一起，可是红发青年最终选择了留下，身为海之民后裔的公主随之也加入了队伍，接下来的目的地自然就是遗迹岛了。

流程

返回イスカの隐れ里和シャリアーズ交谈后返回被黑烟笼罩的アルタゴ市，来到旧街区干掉两个杂病后救下マヤ，然后来到港口与ガッシュ一起再干掉一批杂兵，接着来到王宫前触发剧情，进入内部后发生与アルタゴの鹰——サイアス的战斗，对方的招式不多但是攻击力很高，不过好在此战是必败的战斗，随便打打就可以了，剧情后神秘人也随即出现，故事朝着意想不到的方向发展了。

海之民的后裔，アルタゴ王国的公主再度加入到队伍中，返回旧街区ティア的家可以拿到道具“ティアの发饰り”，前往港口乘坐小船来到遗迹岛，在陵墓前念动咒语后进入海之灵场。在海之灵场里会出现冰面这种新地形，人走在冰面上会很不好控制，装备上在迷宫深处获得的道具“钢铁の爪”后就可以随意在冰面上行动了，传送阵的后面便是与海龙的战斗了。

BOSS战 海龙 オ=ベイロン

这个BOSS分为两个阶段。第一阶段玩家需要打碎海龙身上的护甲，此时海龙会像一条泥鳅一样围着场景转圈，同时放出紫

色小球、摇摆身体、眼部发射激光进行攻击，除了眼部发射的激光外，其他的攻击速度都很慢，两边的洞可以进去，可以在里面提前做好准备等待BOSS进来，利用远程攻击角色打掉BOSS身上所有护甲就能进入第二阶段的战斗，需要注意的是当BOSS的护甲被破坏掉大部分后会开始在中央场景围成一个圆圈，此时中央的漩涡会产生吸力，要注意别被吸进去，另外BOSS身上有电的地方是带攻击判定的，最好不要靠近BOSS的身体。

进入第二阶段后，两边的洞穴被封，海龙的头没伸出来前会摆动触须进行攻击，在头附近躲避这个攻击会比较容易；眼部发射激光的速度比较快，要及时躲开；一段时间后海龙会将水面冻结并将头伸出来，此时应该利用远程攻击赶紧输出，将头伸出洞的海龙没什么远程攻击技能，此时还要换上"钢铁の爪"避免冰面上移动的不便，不过当海水涨起来之后要记得马上换回"海神の护符"。和其他龙相比，海龙的难度不高，只是打起来比较麻烦而已。

NIGHTMARE难度下的BOSS

第一阶段变化不大，紫色电球移动速度有所提升，在洞内摇摆身体可以造成多次伤害，一定要提前躲进洞内的凹槽里，不然有被秒杀掉的危险，摇摆身体后会追加落石攻击，这一阶段同样利用远程攻击角色无伤过关。第二阶段变化比较大，眼部发射激光时会有流水阻碍我们靠近海龙的头部，摆动触须的同时会发射眼部激光，触须鞭打攻击时会追加落石攻击，头部伸长后的摆动攻击会有数次攻击判定，一定要迅速远离，不然同样有被秒杀的危险。涨水后海龙的突击速度非常快，并且还会放出杂兵进行干扰，杂兵在地面变成冰时会眩晕，只有此时才能对其造成有效伤害。海龙的攻击速度不算快，但是招式多变加上攻击力高导致攻略起来十分困难。

月之灵场

剧情 海龙留下遗言后将自己的力量交给了亚特鲁，已经收集了四条龙力量的亚特鲁自然不能就此放弃，不过剩下的时间也不多了，毁灭之风很快就要被开启，然而打开月之灵场的方法至今还没有找到。返回阿尔塔戈市，在缇娅的屋子里找到了她视为珍宝的发饰，难道之前所发生的一切都是缇娅编出来的谎言么？就在这时，负责传讯的精灵突然出现，月之民隐居地广场中央的墓碑突然充满了灵气，众人赶到之后发现月龙的陵墓已经苏醒了过来，并且手中缇娅的发饰与陵墓产生了感应，原来拥有月之民血统的缇娅的发饰是打开通往月之灵场的关键，难道事情真有如此凑巧么？还是因为有别的什么原因。

流程 返回アルタゴ市王宫2层的接待室，之后前往イスカの隐れ里广场中央，剧情后对中央发光的柱子使用"ティアの发饰り"后就可以前往月之灵场了（前往月之灵场后就不能完成任务NO.15了，因此应该先去和NPC对话完成任务后再去）。去之前可以先购买装备以及回复药品，进入月之灵场后直接进入与月龙的战斗。

BOSS战 月龙 ゼーカリオス

月龙的攻击力比起之前的几条龙要高出不少，并且分为三个阶段的战斗。第一个阶段攻击判定为全身，月龙发出的火球、旋风、交叉闪电都带追踪属性，躲避时一定不能大意；头向后仰之后会使用冲刺，不过范围不算大，提前起跳可以轻松避开；向周围放出的三个方向的月牙形冲击波会连续发动两次，跳起来震地之后会释放六个方向的冲击波，只要离远点就可以很容易避开；左右两边的光球会发出回转激光以及激光乱射两种攻击，回转激光移动速度很慢并且只有两根，可以直接回避，激光乱射几乎没有地方可以躲，只有等激光靠近时进行防御了。

当HP被削减到一定程度时进入第二阶段，月龙变形并且攻击判定变成尾部。手部攻击的范围比较大，因此不要轻易靠近它；带追踪属性的紫色光球持续时间比较长，尽量全数躲避后再组织进攻；跳跃后的踩地攻击躲起来很轻松，怒吼之后发出的四条螺旋形移动的冲击波速度比较快，躲避不及时就使用防御吧。这个阶段的月龙在使用手部攻击后有比较长的停顿，可以抓住这个机会进行攻击。

再受到一定伤害后尾部的水晶就会破碎，接下来进入第三阶段，可移动的范围随之变大。四足着地的变异月龙在前跳后会使用手部攻击，攻击后会附带前方三个方向的风刃攻击，后跳之后分别会使用带电冲刺、放出带跟踪属性的电球以及冲击波龙吼，躲避起来难度都不大，这个阶段月龙的攻击判定在头部。

NIGHTMARE难度下的BOSS

第一阶段变化不大，月龙的瞬移速度变快，看上去相当华丽，各种带追踪属性的攻击速度变快，追踪度也有所提升，发射回转激光时中央还会有光箭不断射出，要小心回避。第二阶段对付起来依然轻松，虽然跳跃后的踩地攻击附加全屏震荡波，不过震荡波扩散的速度很慢，可以利用躲避轻松回避，趁月龙攻击的空隙可以一次性对其造成比较高的伤害。第三阶段的月龙放出风刃的数量增加，跳跃和甩尾攻击都附带全屏震荡波，带电冲刺躲避难度没有增加，不过电球却附加了让人纠结的死亡状态，千万不能让所有角色同时中此状态，第二阶段蓄积的必杀槽可以留到第三阶段来使用，争取尽快结束战斗。

魂之井户

剧情 终于获得了所有龙的力量，与此同时，五龙之首的月龙道出了整件事的始末。原本五条龙的职责是守护大陆的和平，不过由于生活在大陆上的人邪念越来越重，加上海之民对信仰的背叛，让原本安宁的世界失去了平衡，而月之民族长的责任就是当世界失去平衡之时召来毁灭之风，将世界重新净化，而打倒龙之战士则是完成净化的最后一步，可以说亚特鲁只是这整个计划中的一粒棋子。

月龙完成自己的使命后将力量交给了亚特鲁，而亚特鲁现在将要面临的选择就是战与不战，但不管是否战斗，这片大陆上的人们都逃脱不了轮回的噩运。魂之井已然开启，随着污秽的空气逐渐变浓，越来越多的人面临着死亡，死后灵魂将全部聚集在此，在魂之井的最深处终于见到了巫女缇娅，她在最后关头的话道出了全部的真相。这个世界在远古时代就有着自己的秩序，一旦被打破，那么整个大陆将面临秩序之理的最终审判，千百年来从未改变。秩序之理是强大的，从没有人战胜过理，如果最终能击败理，这片大陆的秩序将会改变，而月之巫女只是这秩序的一部分，没有抗衡理的力量，只有拥有强大力量的战士才可以一搏。

身负所有人以及同伴的理念，最终战胜了强大的太古之理，随着理的消失，整个大陆的秩序也从此消失，污秽之风逐渐褪去，伊斯卡族那种致命的疾病也不复存在，所有的人再度迎来了生机，而月之巫女作为秩序的一部分却即将消失。赶到山顶的玛雅在最后关头终于重新获得了语言的能力，不过却依然无法阻止巫女的离去。之后，阿尔塔戈大陆开始了重建的工作，各大民族在经历了这次磨难后终于团结在了一起，当然亚特鲁与多基也加入到了重建的队伍当中，不过身为一名冒险家，这片大陆绝不是亚特鲁的常驻之地，也许再过不久红发青年又将踏上旅程，进行下一段的精彩冒险。

流程 打败月龙后自动返回イスカの隐れ里，剧情后就可以向最后的迷宫魂之井户前进了。中途会有一个反射光线的谜题，将带颜色的光线反射到相同颜色的水晶上就可以消除挡路的屏障了。只要攻击发射光线的机关就可以转动光线射出的位置，白色光线射入带颜色的机关后会变色，但是变色的光线不能再度变色，比如红色黄线射入蓝色的机关里就不能变色也不能继续反射了。前三个屏障只要熟悉规则后很快就可以消除，最下方的屏障需要将红色的光线反射到地图左下的机关，再由左下方的机关反射到最下方红色水晶旁的机关才能顺利开启，不过下方只有一个宝箱，不追求全道具收集的朋友可以无视。转动右边的月亮表示后道路开启，返回前一个场景就可以继续往下走了。

BOSS战 毙れし战士たち ドラグレス

只能说是两只血超多的杂兵，攻击方式只有横斩、飞行冲击和吐火球三种，并且躲避起来都非常轻松，不过如果被两只怪围攻还是很危险的，毕竟它们的攻击力还是不低，多躲避以避免被围攻，然后多用技能多用必杀技就可以轻松解决。最高难度下的这场战斗除了敌人的攻击力提高得比较夸张外，其他基本没有变化。

流程

前方道路上会出现有毁灭之风吹过的地方，地形呈红色，踏上去后会不断损失HP，在深处使用"月咏の铃"打开密道后从红色宝箱里获得道具"月の护符"，装备上之后就可以顺利通过毁灭之风的地形了，石碑之后就是强大的BOSS在等待着你。

BOSS战 双极の骑士 サイアス

变身后的サイアス实力比之前更加强大，攻击招式只有横斩、连续斩、地裂斩、连刺斩、波动斩以及跳斩，只要不断跑动以及躲避就不会中招，不过如何边跑动边攻击就要考验大家的操作了，本战不适合近战角色作战，BOSS的攻击力相当高，被碰几下就有挂掉的危险，推荐使用弓箭手边退边打，在对方使用连续斩和连刺斩时可以多射几箭，平时就边跑边使用蓄力攻击蓄积SP，多用技能蓄积必杀槽，用必杀来慢慢耗。这场战斗可能会持续很长时间，有必要时可以嗑药，坚持就是胜利。战斗结束之后务必将所有角色的装备和技能都分配好，接下来的战斗所有人都要参战，可以先练级赚钱将所有角色的能力尽量提高后再挑战最终BOSS，返回イスカの隐れ里可以合成最强装备，不过所需材料可够得刷。

NIGHTMARE难度下的BOSS

总体来说变化不大，波动斩附带的紫色光球有比较强的追踪度，躲避时需格外小心。连续斩最后一击波及的范围变大，并且威力也是大得惊人，一定不要被命中。当HP减半后释放的跳跃斩会连续攻击两次，需要连续躲避。对付这个BOSS依旧只能靠远程角色在跑动中找空档攻击，注意走位的时候不要靠近边缘，不然被下方入口卡一下就有可能被秒杀掉。此战过后可以考虑将所有角色的最终武器、装备合成出来之后再挑战最后的BOSS，另外用光的药品也记得补充。

BOSS战 终焉の巫女 ティアルナ

从现在开始将是四场连续的战斗，请准备好充足的时间再进行挑战。一开始巫女会召唤出两个石像帮助自己，石像会使用全范围细针攻击，密度比较高躲避起来很困难；靠近石像时石像会使用魔法盾将我们弹开，并且攻击力不低，而且还会使用重力攻击阻碍我们的行动，应该优先破坏掉石像再全力攻击巫女。巫女会使用前方扇形范围细针攻击、冲击波、石化光线以及螺旋形雷柱攻击，其中螺旋形雷柱攻击威力很大，发动之前的征兆也很明显，应该马上退回到版边进行回避的准备工作。巫女的HP不多，两三个必杀技就可以解决掉她。



NIGHTMARE难度下的BOSS

两个石像的重力攻击十分讨厌，首要目标依旧是这两个东西，巫女发出的光球附带诅咒，被命中后会在几秒内无法发动攻击。螺旋形雷柱攻击的伤害高达四位数，不过发动前的征兆也很明显，一定要在最远距离进行回避。对操作没有自信的朋友可以事先存够一百万到アルタゴ市的ザンジバル商会购买队伍装备道具"斗神の刻印"，装备上后可以加快必杀槽的蓄积速度，对后面几场战斗有莫大的帮助。太古之理的三个部分在最高难度下只是攻击力和HP值大幅提升，招式几乎没有变化，是否能够通过这最后一关就要看大家自己的本事了。

BOSS战 太古の理 ルル=エンデ（腹部）

此战固定为ドギ、エルク、マイシェラ三人组合，最好给主战角色装备冻结无效的饰品。一开始不能对本体造成伤害，将触手的HP削减完之后BOSS会眩晕并露出本体核心，此时才能全力攻击对它造成伤害。触手拍地后会根据冰或火属性释放追踪冰柱攻击和四方向火球攻击，有时两只触手会同时拍地，需小心躲避；左右两边的触手蓄力后会发出冲击波攻击，提前往反方向跑就可以了；触手释放的爆炸攻击范围比较大，要提前找好空隙躲避。所有触手的HP是共通的，因此随便打哪个触手都可以，本体眩晕结束后触手会复活，接着要再度将触手的HP削减完后才能继续攻击。本体将翅膀收拢的时候会放出全方位风刃，退到版边可以让回避变得比较轻松，核心部位放出的追踪球持续时间比较长，专心躲避过之后再攻击触手。当BOSS的HP减半后触手攻击会变得更加凌厉，触手会喷出冰雾封锁道路，碰到冰不但会受伤，还会被冻结。到最后四只触手会同时拍地，本体会连续两次放出风刃，使躲避变得非常困难，读秒后会释放陨石攻击，最后的全屏攻击只有靠防御才能不受伤，这时可以使用エルク的必杀技，无敌之后可以让战斗压力减轻不少。

BOSS战 太古の理 ルル=エンデ（胸部）

此战固定为ガッシュ、アイシャ、クルシェ三人组合，可以直接给本体造成伤害，不过伤害比较低，把BOSS打至眩晕状态后它会吐出核心，此时可对核心造成很高的伤害，因此攻击时因选择附加眩晕值比较大的技能来对付这个BOSS。双手震地后会追加带追踪属性的火焰攻击，刚开始时双手发出的巨大光刃可以直接无视攻击BOSS，HP削减1/3后光刃改变攻击轨迹，这时就必须躲避了；带追踪属性的火旋风移动速度不快可以轻松躲避，全屏无规则激光攻击准备时间很短，躲避不及就防御吧；释放重力波后的电球攻击由于移动方面被限制，因此最好使用防御，双手合拢后会释放气刃攻击，退回到后面可以为躲避争取不少反应时间，同样HP被削减后BOSS的攻击频率会加快，全屏无规则激光甚至会三连击，特写画面后BOSS会放出许多对电球，需要小心操作从空隙中穿过去，总的来说这比之前的腹部要简单得多。

BOSS战 太古の理 ルル=エンデ（头部）

最后一场战斗了，出战角色固定为龙之战士亚特鲁。这场战斗分为两个阶段，第一阶段无法直接攻击本体，需要破坏掉周围的四个物体后才能破除本体的无敌状态。这个阶段敌人会按顺序使用以下几种招式：1.单手挥出许多光球，只要朝着一个方向不断移动就可以轻松躲避。2.紫色激光攻击，找准空隙进行躲避，紫色激光只有一次攻击判定，躲避不及可以进行防御。3.地面火焰三连击，依旧不断躲避即可。4.和1一样单手挥出光球。5.红色激光外加超大冲击波攻击，千万不要进行防御，并且一定要快速脱离冲击波范围。6.双手震地发出火柱攻击，攻击的位置很明显可以轻松避开。7.四周的物体放出绿色追踪弹，追踪弹的移动速度比较快，躲避或防御会比较困难。8.紫色刀刃乱射，虽然移动速度慢但是刀刃的范围比较大且密集，躲避不及可以进行防御。9.本体冲击波旋转攻击，跟着旋转的冲击波在空隙里不断移动便可。破坏掉四周的物体后，其余剩下的物体会连续使用红色激光进行反击，红色激光的攻击判定比较长，要及时躲开。只要掌握好这一阶段BOSS的特性对付起来就很轻松了，只需要慢慢削减四周物体的HP就可以了。

破坏掉全部四个物体后，BOSS的本体解除无敌状态，这时的BOSS会使用之前的所有招式，并且某些招式的范围和威力变大。追加的招式有：1.六角形地面光柱攻击，及时躲到没有先兆的地面上即可。2.多次紫色追踪光球攻击，同样光球的速度很快，需要小心躲避。3.本体冲击波旋转攻击结束后会接着往反方向旋转。只要不断使用大威力技能以及必杀技，很快就可以完成战斗，反正是最后一场战斗了，药就不用吝啬了，比起之前的战斗这实在是太简单了。

秘技大放送

铁臂阿童木

美版 游戏原名 Astro Boy: The Video Game

○特效密码

在游戏中按下START键，在菜单中输入下列密码即可获得相应的效果。

密码	效果
↑、↓、↓、↑、L、R	无敌
←、←、R、↓、↓、L	技能满级
R、↑、L、↑、↓、R	更换服装
R、R、L、R、←、↑	无限冲刺
L、L、R、R、L、←	关闭秘技



战国BASARA 群雄之战

日版 游戏原名 战国BASARA バトルヒーローズ

○暗号密码

在游戏菜单"各种设定"中选择"暗号"，再输入下列密码即可获得各种效果。



密码	解锁要素
きんにくのさいてん	挑战模式解锁
どくがんりゅうのつめ	伊达最强武器、防具
やがいおとこまつり	真田最弱武器、防具
たけるたましい	开启Free Mission"红莲战记"
りゅうはてんにかえる	开启Free Mission"苍穹战记"
ぶのしんずい	真田最强武器、防具
じかんはもどらない	开启Free Mission"樱花战记"
やぼはなしだ	伊达最弱武器、防具
とおりすがりのゆきだるま	全人物第四套衣服
さるきじいぬ	伊达、真田、前田、片仓、阿市、风魔、丰臣、织田等十人第三套服装
おんなのみち	浓姬、上杉、北条、竹中、毛利、浅井、猿飞等十人第三套服装
すげえむてき	武田、明智、岛津、德川、今川、宫本、本愿寺等十人第三套服装

灵魂能力 破碎的宿命

日版 游戏原名 ソウルキャリバー Broken Destiny

○解锁要素

游戏中的很多服装需要在Trial、Gauntlet以及Quick Match模式中随进度解锁。其中每位角色的最后一件武器需要使用相应角色打通Trial模式，而西格菲的最终武器"Broken Destiny"则需要玩家完成整个Gauntlet模式才会出现。

○成就指南

在游戏主菜单中的Records选项中可以看到玩家已获得的成就，一共50个。这里为大家列出所有成就的获得方法，成就名称以英文为准。文中的"流派"是指角色的招数，比如玩家自创了一个以西格菲招数为基础的角色，那这名角色的流派就是西格菲。

成就	获得方法
First Gate	完成Gauntlet模式中的第一个任务
Daybreak	完成Gauntlet模式中第3章的所有任务
Nightmare	完成Gauntlet模式中第15章的所有任务
Light	完成Gauntlet模式中第30章的所有任务
End of Tests	看过Gauntlet模式中第34章的"完结编"
Tset Pursuer	在Gauntlet模式任意关中获得最高评价
Lurking Demon	在Gauntlet模式里尝试过100个任务
Aloof Marionette	在Gauntlet模式里用所有流派完成过任务
Raging Dash	以1600000以上的分数完成Trial of Attack
Fearful Hero	以2400000以上的分数完成Trial of Defense
King of Void	在Endless Trial中击败20名对手
Greedy Fool	在Trial模式中达到×1000%的奖励
Brave Warrior	在Quick Match中获得100场胜利
King of the Arena	在Quick Match中连胜20场
Howling General	在Quick Match中获得100个称号
Small Victroy	在Versus模式中获得1场胜利
Glorious Victroy	在Versus模式中获得10场胜利
Waking Art	在Creation中创造一名原创角色
Passionate Artist	在创造角色保存时，给角色拍5张照片
Flower Among Weeds	在制作照片时，曾用过所有的相框
Painted Illusion	照一张使用了相框与背景装饰的照片
Cloud Craftsman	在Creation的所有空位中都创建角色
Innocent Artist	创建一位不穿着任何装备的角色
Rebel Beacon	作出1次确定反击
Rebel Disciple	作出30次确定反击
Boudnless Spirit	在一场对战中防御10次
Fierce Blade	在一场对战中打出5次侧移Counter和或后退Counter
Black Sword Valor	共计打出30次侧移Counter和或后退Counter
Hidden Fiercenese	使用1次投技
Elation of Chance	使用1次拆投
Heaven's Favor	使用25次拆投
Loser's Lament	以出场获胜1次
Messenger to Hell	以出场获胜40次
Cliffside Hero	在一场对战中的3局中都以出场获胜
Iron Soldier	累计将对手打上墙5次
Strong Savage	累计将对手打上墙50次
Skillful Warrior	从昏迷中恢复10次
Demon Victor	使用5次CF（必杀一击）
Expert Dancer	使出一次7连以上的连技
Chosen Child	使用一次弹返
Commander of Life	与所有流派对战胜利
Unending Strife	击败765个对手（765为Namco的谐音）
Bouncing Belle	击败100个女性对手
Stirring Youth	击败100个男性对手
Traveling Fighter	移动距离累计达到1公里
Wandering King	移动距离累计达到10公里
Peak of Idiocy	遇到一次Double K.O.
Wandering Tracks	玩过除Records和Options外的所有模式
Raniant Skyscraper	收集所有流派的所有武器
Broken Destiny	收集除了此成就外的所有成就

特种部队 眼镜蛇的崛起

美版 游戏原名 G.I. Joe: The Rise of Cobra

○隐藏人物

在游戏中输入指令可以获得隐藏人物，输入"→、↑、↓、↓、△"可以获得Scarlet，而输入"←、↑、□、↑、→、△"可以获得Duke 。

魔界战记2 携带版

日版 **游戏原名** 魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

○里关卡

在村庄里的特定位置藏有五个隐藏按钮，全部按下后会出现“里时空渡人”，玩家可以进入难度超高的里世界关卡进行挑战。隐藏按钮的位置如图。













○地图碎片

在道具界中，玩家会随机遇到各种“界贼团”，第一次遇到他们时，将其击败就能获得他们身上携带的“地图の切れ端”，将16个界贼团的地图全部收集后就能前往修罗之国。不过想遇到这16个界贼需要相当的技巧与运气。首先，将已获得的地图装备在角色身上（不需出场）可以提高遇到界贼的几率，装上10个以上地图的话基本界贼的出现率就非常高了。其次，界贼出现的时机大多在第一回合结束、第二回合开始时，所以玩家想提高遇到的几率就不要在第一回合直接过关。再次，不同的界贼团在不同的阶层、不同的道具中出现的频率并不一样，如果缺少某一个界贼的地图的话可以参考下表。最后，如果想刷某个特定界贼的话，可以在进入相应的楼层先存好盘，之后下几层看看，如果没有遇到就读盘重复，这样能提高效率。

界贼团	高几率道具	出现阶层	出现几率
オーク界贼团	ギプス	1～100	中等
プリニー界贼团	铳	1～100	中等
漂流界贼团	全部	1～100	非常高
ニワトリ界贼团	斧	1～100	高
もじもじ界贼团	メガネ	1～100	中等
ダンス界贼团	弓	1～100	中等
お坊さん界贼团	杖	21～100	低
ハンター界贼团	防具	21～100	中等
アニマル界贼团	魔物武器	21～100	非常低
ゲート界贼团	枪	21～100	非常低
成金界贼团	秘宝	21～100	中
ムチムチ界贼团	筋肉	21～100	非常低
レンジャー界贼团	剑	41～100	低
忍者界贼团	拳	41～100	低
赤い界贼团	靴	41～100	非常低
界贼团Z	全部	61～100	高

○斜向技巧

在投掷角色或是其他需要选择直线方向时，按动方向键可以发现光标有一个非常短暂地从斜方向滑过的过程，这时快速按下○键的话就能把角色投掷到斜方向上，在通过一些复杂地形时相当有效。

○最强武器

游戏中的最强武器无法通过奖励等手段获得，惟一的入手方法是在修罗之国挑战稀有度为L的次强武器（即最强武器的前一个武器，在图鉴中可以查看）道具界，第100层的BOSS身上必定装备着最强武器，用盗贼偷过来就可以了。

○小屋的战斗

在道具界的“不思议な小部屋”中会遇到各种各样的NPC，其中有一部分NPC如果与之反复对话会引发战斗。NPC的等级普遍不低，战斗后也不会有什么特别的好处，所以基本没有什么必要与之战斗。这其中惟一例外的是“占い屋”，与之对话、战斗并击败他后，道具的等级会得到提升，推荐主动与之战斗。

○隐藏人物

在达成一定条件后，玩家就能获得隐藏人物。

フロン

在12话之后，如果游戏时间达到40小时以上，就会出现“他魔界の魔王と战いたい！”的议题，通过议题后在出现的关卡里打倒ラハール与フロン，即可使フロン加入。

ラハール

在フロン加入后，如果主角已经成为议员，通过“ラハールを召唤したい！”议题后在出现的关卡里打倒ラハール即可使其加入。

ラズベリル

如果游戏时间60小时以上，マナ的数量达到2400以上，而且里世界关卡完成30个以上的话，议会会出现议题“やり入み传道师 ラズベリル”，通过后在新出现的关卡里击败ラズベリル即可使其加入。

マオ

在道具界收齐16张地图后，如果マナ的数量达到7200以上，议会会出现议题“やり入み传道师 マオ”，通过后在新出现的关卡里击败マオ即可使其加入。

チャンプル

如果游戏时间在50小时以上，议会会出现议题“やり入み传道师チャンプル”，通过后会出现新的关卡，在新关卡里击败チャンプル即可使其加入。

ニジレンジャー

如果主角的前科达到99，会出现议题“谜の封印を解き放ちたい！”。之后用手机召唤特摄风格的战队3次后，2周目里议会就会出现议题“友达になってほしい”，反复通过此议题5次后会出现新的议题，通过后ニジレンジャー就会加入。

マージョリー

如果主角的前科达到99，会出现议题“谜の封印を解き放ちたい！”。之后会出现新的关卡，完成关卡之后出现新议题，通过之后マージョリー就会加入。

プリエ

在2周目或之后，剧情发展到第9话之前，主角的前科达到66以上，就会出现新议题“堕ちた圣女の封印を解く！”。完成关卡后会先获得プリエ的武器，之后通过新的议题她就会加入。

ゼタ

完成10个以上的里世界关卡后出现议题“宇宙最强の魔王に会いたい！”。通过后会出现新关卡，玩家要在这里挑战等级为2000级的最强魔王，获胜之后再通过新的议题，ゼタ就会加入。

アサギ

在2周目或之后后，主角的前科达到30以上，会出现议题“他ゲームの主人公と战いたい！”。通过后会出现新关卡，获胜之后再通过新的议题，アサギ就会加入。

ゴードン

使用手机召唤カーチス3次后会出现议题“地球勇者を助けて！！”，通过后会出现关卡“地球勇者VS地球勇者”。完成后再次用手机召唤其3次，会出现新议题“また地球勇者を助けて！！”，通过之后完成新关卡。最后在议会中会出现ゴードン的议题，通过后他就会加入。



抵抗 报复之刻

日版 **游戏原名** レジスタンス 报复の刻

○隐藏武器

游戏中完成一定条件后可以得到隐藏武器。

武器	获得条件
长弓1S-1K	收集所有Retribution的谍报资料
XR-004 Allure	收集所有Cloven Lore的谍报资料
电浆手雷	收集所有Maquis的谍报资料
HE.44马格南枪	集齐全部67份谍报资料

真·三国无双 联合突袭

日版 游戏原名 真·三国无双 MULTI RAID

○复制道具



在联机游戏时，玩家间可以随意交换任意稀有度的素材，这就为我们复制道具提供了便利。在复制时，玩家可以把要复制的道具交给朋友，之后选择不存盘退出。然后读盘之后再从朋友那里把道具拿回来即可。

○快速升级城镇

在装好武将卡片之后，玩家即使从战场上半途退出，城镇设施的经验值也会增加。如果急需升级某个设施的话，可以用进入任意关卡然后立刻退出的方法来快速升级城镇。

○转生

在完成本势力的第三、第四两章之后，玩家可以转生为本势力中所有的武将，而在完成第五章之后，玩家能够转生为其他两个势力的所有武将。“他”势力中的几名武将转生条件比较特殊，详细情况请参见下表。

○下载任务

在游戏推出不久后官方就放出了不少下载任务。不过上网下载的过程比较麻烦。其实下载任务也可以在联机游戏时分享，选择“配信”即可把任务传给朋友。不过这里其实有个更简单的方法：下载任务会保存在ms:\psp\savedata\ULJM05427DQUEST下，直接把这个文件夹复制到自己记忆棒的相应位置就有下载任务了。

○他国任务

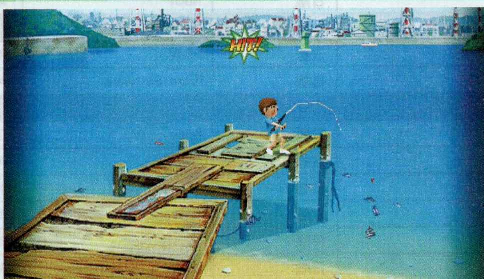
很多玩家抱怨在使用一个势力之后无法进行其他势力的关卡，其实在完成第五章之后，玩家在城镇的揭示板处按L或R键就可以切换到其他势力的任务。不过这些任务并非一上来就全部可选，而是会随着玩家攻略的脚步依次出现。

武将	转生条件
貂蝉	完成第五章之后，通过5星难度的任务“虎牢关の战い”
吕布	完成第六章
董卓	完成第五章之后，通过5星难度的任务“郿城の战い”
袁绍	完成第六章的任务“天顶の塔”
张角	完成第五章之后，通过5星难度的任务“黄巾の乱”

我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图

日版 游戏原名 ぼくのなつやすみ4 濑户内少年侦探团、ボクと秘密の地图

○潜水时间



游戏中玩家潜水的时间很有限，不过只要多在水里拾到“瓶子”或者“怪兽橡皮”，潜水的时间就能慢慢变长。

○草莓盒子

养水虫的“水槽”可在吉田商店高价购买，也能用免费获得的“草莓盒子”代替。获得草莓盒子的方法如下：

1.8月11日晚饭后，受叔叔邀请去钓鱼，途中在竹林目击到朋子。

2.8月20日或21日夜里再去竹林遇到朋子。

3.次日以后进入朋子寻找的竹林左端地图，调查上方的竹林后找到固定套装。

4.将套装交给朋子后，过几天与之对话获得草莓盒子。

428 被封锁的涩谷

日版 游戏原名 428 封锁された涩谷で

○迷宫剧情

在御法川剧情18：05时，“最后の頼み”选项中，选择C项“里原宿のラビリンスまで頼む！”后，御法川将会来到ラビリンス迷宫中，这时游戏画面会变成类似FC时代的迷宫，玩家可以在其中选择不同的走法，有一些搞笑的剧情。无论如何，在最后都会遇到一个选项，选择A“ダンジョンの入口に戻る”会回到迷宫的入口，选择B“地上に戻る”则会回到正常剧情主线，选择C“もう寝る”则可以收集到BAD END No.79“GAME OVER”。

○谜题

在主线剧情通关后，回到标题画面选择“ボーナスコンテンツ”，可以玩到谜题“カルトクイズ428”，全部回答正确的话有特殊剧本可以阅读。

漫画英雄 终极联盟2

美版 游戏原名 Marvel: Ultimate Alliance 2

○全人物



在选择人物的界面输入“↑、↑、↓、↓、←、←、←、→”即可解锁所有人物。

○金钱全满

在“Hero Details”菜单或“Team Select”菜单中，输入“↑、↑、↓、↓、↑、↑、↑、↓”，在听到音效后说明秘技输入成功，玩家的钱数会变为最大值。

○人物满级

在“Hero Details”菜单或“Team Select”菜单中，输入“↓、↑、←、↑、→、↑、←、↓”，在听到音效后说明秘技输入成功，玩家的所有人物都会升至99级。

横行霸道 唐人街战争

美版 游戏原名 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

○秘技

在游戏中输入下列密码即可获得相应的效果。

密码	效果
L、L、R、○、○、×、×、R	HP全满
L、L、R、×、×、○、○、R	护甲全满
R、↑、×、↓、←、R、×、→	获得武器包1
R、↑、○、↓、←、R、○、→	获得武器包2
R、↑、○、↓、←、R、□、→	获得武器包3
R、↑、△、↓、←、R、△、→	获得武器包4
L、R、△、□、○、×、↑、↓	爆炸鹰
↑、↓、←、→、△、□、L、R	多云天气
↑、↓、←、→、×、△、L、R	大晴天
↓、←、→、□、×、R、L	雾天
↑、↓、←、→、×、□、R、L	台风
↑、↓、←、→、○、△、R、L	暴雨
↑、↓、←、→、□、○、L、R	雨天
↑、↓、←、→、○、×、L、R	晴天
R、△、△、□、□、R、L、L	减少通缉度
L、L、R、□、□、△、△、R	增加通缉度

○奖励要素

完成一些分支任务之后（通常是在迷你游戏中获得金牌）可以开启一些奖励，其中大多数都非常实用，推荐玩家有机会就先获得这些奖励。

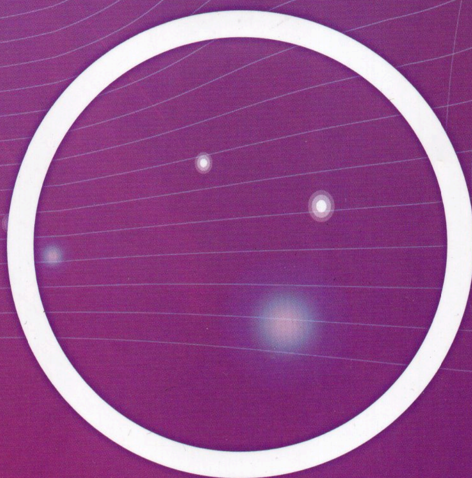


奖励	获得方法
防弹出租车	用同一辆出租车连续成功载客15次
护甲值2倍	以100%完成率完成完成5个警车的警戒任务
无限奔跑	连续完成5次救护车救人任务
火焰免疫	连续完成5次消防车灭火任务
武器网购折扣	在枪械俱乐部中获得所有项目的金牌
大背包	在两个快递邮件的任务中获得金牌
自然回复能力	在两个面食店外卖任务中获得金牌

PSP游戏综合发售表

发售日	中文译名	原名	版本	厂商	类型	售价
2009年12月						
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	美版	Ubisoft	ACT	39.99美元
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタジースターポータブル2	日版	SEGA	A·RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	日版	NBGI	ACT	6279日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	日版	Konami	SLG	5250日元
10日	BLEACH 灵魂嘉年华2	BLEACH ソウル・カーニバル2	日版	SCEJ	ACT	4980日元
10日	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末传 ポータブル	日版	From Software	A·AVG	3990日元
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	日版	Konami	SPG	4800日元
10月	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル3	日版	NBGI	FTG	5229日元
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	日版	NBGI	S·RPG	6090日元
17日	奈落之城 携带版 一柳和二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目的受难	日版	日本一Software	AVG	5229日元
17日	萌萌二次大战略2	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~] ☆	日版	System Soft Alpha	S·RPG	6090日元
23日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	日版	Koei	ACT	3990日元
23日	合金弹头XX	メタルスラッグXX	日版	SNK Playmore	STG	5040日元
23日	SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable!!Vol.13 THE 悪魔ハンターズ エクソシスター	日版	D3 Publisher	ACT	2625日元
23日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	日版	角川书店	AVG	6090日元
24日	水之旋律	水の旋律	日版	Cyber Front	AVG	5040日元
2009年冬						
未定	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	日版	SCEJ	SPG	4980日元
未定	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 —Legendary Saga—	日版	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日记 13人目の日记所有者	日版	角川书店	AVG	售价未定
2009年						
未定	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	日版	SNK Playmore	FTG	售价未定
未定	CR花之庆次 斩（暂名）	CR花之庆次 斩（暂名）	日版	AQ Interactive	SLG	售价未定
2010年1月						
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	日版	Square Enix	RPG	6090日元
12日	海豹突击队 布拉沃火线小组3	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	美版	SCEA	STG	39.99美元
12日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	美版	EA Games	STG	39.99美元
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	美版	Konami	AVG	39.99美元
14日	铁拳6	铁拳6	日版	NBGI	FTG	6279日元
14日	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	日版	Acquire	ACT	5040日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	日版	SEGA	S·RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	日版	NBGI	FTG	5229日元
28日	11眼 交错	イレブンアイズ クロスオーバー	日版	5pb.	AVG	5040日元
28日	天诛 红 携带版	天诛 红 ポータブル	日版	From Software	ACT	3990日元
2010年2月						
4日	噬神者	GOD EATER	日版	NBGI	ACT	5229日元
9日	但丁神曲	Dante's Inferno	美版	EA Games	ACT	39.99美元
25日	拒绝命运！意志之力	のーふぇいと！～only the power of will～	日版	Alchemist	AVG	售价未定
25日	家庭教师REBORN 羁绊组对战	家庭教师ヒットマンREBORN！绊のタッグバトル	日版	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	日版	Arc System Works	FTG	5040日元
未定	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	日版	角川书店	AVG	6090日元
未定	.hack/Link	.hack/Link	日版	NBGI	A·RPG	售价未定
2010年3月						
18日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	日版	MMV	RPG	6279日元
未定	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	日版	From Software	ACT	3990日元
2010年						
春	金色的琴弦3	金色のコルダ3	日版	Koei	SLG	6090日元
春	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	日版	Spike	A·AVG	售价未定
春	水之旋律2 绯之记忆	水の旋律2 绯の记忆	日版	Cyber Front	AVG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	日版	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	日版	Level—5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	日版	Level—5	RPG	售价未定
未定	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	日版	Konami	ACT	售价未定
未定	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计画	日版	日本一Software	RPG	售价未定
发售日未定						
未定	皇帝的财宝（暂名）	ランドストーカー（暂名）	日版	Climax	A·RPG	售价未定
未定	魔界大战（暂名）	魔界ヴォーズ（暂名）	日版	日本一Software	未定	售价未定
未定	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	日版	SCEJ	SLG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	日版	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	ザ サード バースディ	日版	Square Enix	A·RPG	售价未定
未定	流行音乐 携带版	ポップン ミュージック ポータブル	日版	Konami	MUG	售价未定

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

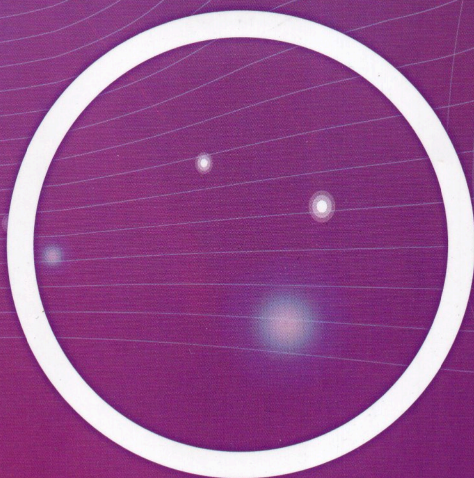


PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 978-7-89476-140-8



掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

PSP游戏最强年鉴

2009年4月～2009年10月发售的124款PSP游戏全面网罗

玩转PSP

奸商现形记——2009年末PSP购机指南
大肚能容——16GB记忆棒及PSP go机身闪存完全评测
PSP全面破解指南

上手指南

喧哗番长 携带版 | 428 被封锁的涩谷 | 摇滚乐队 不插电
GT赛车PSP | 机车风暴 极地先锋 | 游戏王5D's 双重战力4
勇者30 | 真·三国无双5 Special

ISBN 978-7-89476-140-8



本手册随盘附赠不能单独销售
PSP专辑光盘 定价：28元